
Nº 11
795 ptas.
4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEO
BIO HAZARD ZERO
CAPCOM Vs. SNK
KAIKAN PHRASE
TODO SOBRE EL E3
CHRONO CROSS
VALKYRIE PROFILE
DEVILMAN
8 414090 210607 00011
METAL GEAR SOLID 2
MINIDOSSIER VARIABLE GEO



Loading, Julio de 2000

Editorial

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Olvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", José Manuel Fernández "Spidey", Gloria Rubio "Rinoa", Mehdi Benssiba "Gozu", Francesc Martínez "DevilKen", Alberto Díez "Guile" y "Snatchor".

Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Administración: ROSANA JIMÉNEZ
Suscripciones: VANESSA RODA (93) 477 02 50
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Filmación y coordinación de maquetación: GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA
Corrector de textos: FRANCESC MARTÍNEZ

Redacción y administración: Avda. Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD´s: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Número 11. Que número tan raro, ¿verdad? Estamos ante el número que nos coloca a un año desde la salida del número 1 de **Loading** y es el número 11. Con los retrasos echamos un número atrás y ahora no nos cuadran los meses. Claro está que ese mes realmente estuvimos haciendo el **Extra Navidad** de ***Street Fighter***, pero vamos, que queda raro. De todos modos no vamos a celebrar ningún tipo de aniversario, quizá en el número 12. Aunque ahora que lo pienso, el mes que viene no saldrá la **Loading** normal. El próximo número que vamos a sacar es un **Extra** (el 3º), dedicado a los videojuegos *hentai*, así que los mayorcitos que no nos olviden por irse a las playas ya saben lo que deben buscar. ¡¡A ver si lo acabamos a tiempo para poder irnos también de vacaciones!!

Seguimos esperando que nos contéis lo que os parece el nuevo estilo de presentación de la revista, con las páginas de un modo más ordenado. Aunque no lo creáis, este modo es el que mejor aprovecha los textos y las imágenes. Si cogéis las otras revistas os daréis cuenta que os meten unas cacho imágenes con pequeñas aclaraciones que rellenan la mitad de las páginas de las revistas, y en las otras no hay más de dos columnas a media página. Del modo que lo hacemos nosotros aprovechamos todo el texto (reduciendo inclusive el tamaño de la fuente) y tenéis una media de 5 fotos por página. Creo que es mejor así, aunque quizá me equivoque..

Hay una página extra de noticias que he preparado en momentos de cierre editorial, en la que os presento una serie de bombazos de última hora que demuestran lo que todos sabíamos desde el principio: empieza el declive de **Dreamcast**. Pérdidas multimillonarias, rupturas de acuerdos y expulsión del presidente. Una pena, sobretodo cuando **Capcom** y **SNK** han adoptado la **Naomi** como su base de desarrollo (el 20 de Julio sale en Japón el **KOF2000** bajo **Naomi** y el 3 de Agosto el **Capcom Vs. SNK: Millenium Fight 2000**). A ver cómo acaba esto.

Por cierto, ya que estoy con las noticias de ultimísima hora, os adelanto la preparación para **PS2** del nuevo *RPG* de **Konami** llamado ***Suikogaiden Volumen 1: Swordman of Harmonia***. Se trata de una nueva saga de juegos de rol basados en el universo de ***Genso Suikoden***. En este primer volumen encontraremos personajes del ***Suikoden II*** (*Jowy* y *Sierra* por ahora). Aquí os coloco las cuatro imágenes que tenemos.









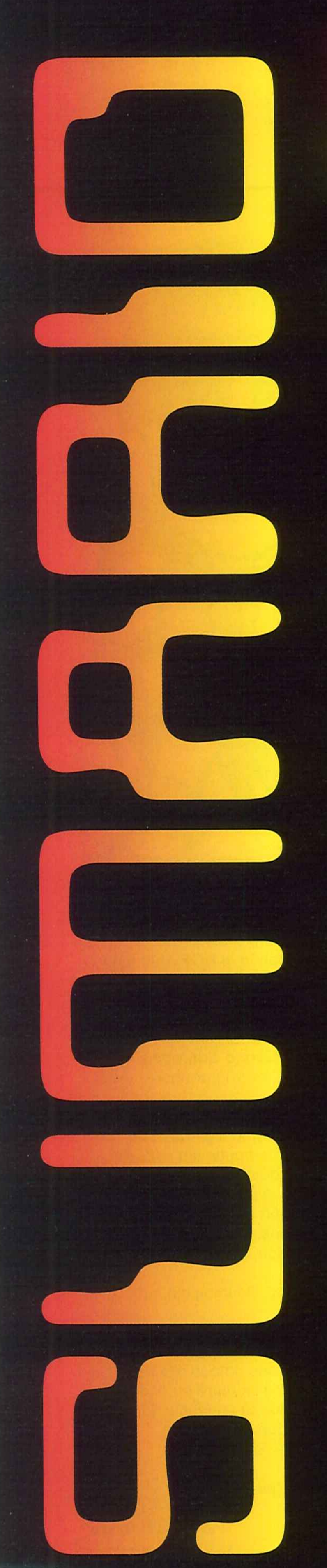
Vaya, como siga de esta manera me quedo sin espacio para la editorial, aunque claro está que lo principal para esta publicación es teneros informados. Y para más información, visitad nuestra *web*:

http://loading.cjb.net

Nada más. Os deseamos unas felices vacaciones de verano y nos damos cita en el *chat*, como siempre en el canal #frikilandia. Si conducís no corráis, que si os matáis perdemos lectores... ^^

Loading (*please wait*)

Sergio Herrera



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Número 11


ArCon®
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Construya la Casa de sus Sueños
ArCon
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Diseñe Profesionalmente desde una Casa Rural hasta un Edificio Vanguardista
Un Paseo Virtual por la Casa de sus Sueños
Con Más Luminosidad en sus Diseños
SOFTWARE 3D
Contiene CD-ROM
VISUAL ARCHITECTURE
LUMINAR
ARES multimedia

NOTICIAS - JUNIO - NEWS

SONY:

Ya hay una fecha definitiva para el lanzamiento de **PS2** en el mercado occidental. En Estados Unidos verá la luz el 26 de octubre y una de las más jugosas novedades que traerá respecto a la versión japonesa será la independencia del *DVD-Rom* respecto a la **Memory Card** de 8*MB*. ¿Podría esto interpretarse como una estrategia de **Sony** para implantar el DVD multizona?

Sony ha esclarecido el rumor sobre el desarrollo de un micrófono *USB* para su 128 *Bits*.

Finalmente **Sony** no sólo ha ganado la batalla por el ***Dead or Alive 2*** sino que además ha logrado que se desarrolle una nueva edición muy superior a las ya comentadas exclusivas para **PS2**. Su programación se está llevando a cabo en los EEUU y su nombre será ***Dead or Alive 2 Platinum***.

El nuevo capítulo de la saga de novelas digitales *Yaroudora Series*, ***Scandal***, verá definitivamente la luz en **PS2** corriendo sobre DVD. Una idea que muchos preferirán al saber que el juego habría abarcado 7 CD-Roms.

SCE ha manifestado gran interés en adaptar la tecnología de Internet sin hilos (LAN) a su flamante **PS2**.

Ya sabíamos que **PlayStation 2** salía a la venta el 26 de octubre. Lo que nos ha sorprendido es el compromiso de **Sony** de tener COMO MÍNIMO 100 juegos en los escaparates antes.

SEGA:

Rent A Hero No.1, el probablemente más original *Action RPG* de la historia de **Sega**, verá la luz el 25 de mayo en Japón. La temática es bien conocida: gracias al traje de superhéroe creado por los científicos de **SECA CreamCast** (no me he equivocado, se llaman así ^_^) pondrás un módico precio a tu labor de ayudar a la gente.

Sega es, cada vez con más razón, sinónimo de innovación. Nueva prueba de esto es ***Out Trigger: International Counter Terrorism Special Force***, no sólo por el soporte de hasta cuatro jugadores por medio del *Split Screen* o por Internet, sino porque añade a este título el ***Eye Ball System***, gracias al cual podrás mirar en cualquier dirección mientras te desplazas.

F355 Challenge es el título de carreras más esperado, título que acogerá la placa **Naomi**. Actualmente está al 50% de su desarrollo, pero los entendidos ya apuestan por el reinado de este *arcade*.

Parece ser que el precio de ***DreamCast*** podría bajar entre 7000 y 10000 pesetas en concordancia con el abaratamiento que sufrirá en breve en Estados Unidos (de unos 50$)

Sega anuncia que la versión 3.0 de su ***Dream Passport***, que verá la luz en agosto, traerá como plato fuerte los drivers para utilizar la videoconferencia y el video-teléfono *Dream Phone*.

Sonic Shuffle toma finalmente en un juego de tablero con pequeñas pruebas de velocidad, juegos de azar (*CasinoPolis*), etc...Los personajes seleccionables desde el principio serán ocho (*Sonic*, *Amy*, *Gozu*, *Tails*...)

Una de las más interesantes revelaciones de **Sega** y su *Horror Monitor System*. Este consiste en que tu supervivencia depende de dos medidores (*Shock Death* y *Faint Away*.). De que logres estabilizar tu miedo dependerá tu supervivencia en este *Survival Horror* del que sólo escarparás defendiéndote con bates de *baseball*, rifles, etc... por cierto, uno de los "protas" se llama *Calvin Klein* ^o^.

¿Quién dijo que en el mundo de los videojuegos estaba todo visto? **Sega Japón** está desarrollando un juego en red en el que tendrán cabida un millón (con M de Muchos) de jugadores. 7 días a la semana, 24 horas al día en un juego cuyo objetivo es expandir tu territorio en detrimento del de los demás (y protegerlo, que ahí está lo bueno ^^)

NINTENDO:

Mario Story es el nombre definitivo del esperado ***Super Mario RPG 2***. No habrá demasiadas sorpresas en este juego, a excepción de un modo de cría bastante "parecido" al de ***Pokémon***.

La portátil de **Nintendo** acogerá con los brazos abiertos al **Shark MX** de **InterAct**, un periférico que permitirá a la **GBColor** conectarse a la red y recibir *E-Mails* y *NewsLetters*, provistas gratuitamente por la propia compañía.

Tras las dudas generadas ante la posible cancelación del lanzamiento de ***Olympics 2000 ~ Do your best*** de **Konami** sobre **Nintendo 64** , mucho se regocijarán ante la fijación de una fecha concreta para su ya confirmado lanzamiento: 13 de julio.

Lufia: The Legend Returns es el bombazo de **Natsume** para **GB Color** que saldrá al mercado estadounidense a finales de este año. Tendrá lugar 100 años después del último ***Lufia*** y ya se han desvelado 16 personajes principales.

La descomunal **N** arrasa en las lista de ventas japonesas. Sólo la última entrega de ***Zelda*** para **N64** ocupa dos de las diez primeras plazas (versión sin ***Expansion Set*** 76.630 unidades; versión con ***Expansion Set*** 214.560 unidades!!!)

KONAMI:

Elder Gate es el nombre de uno de los proyectos *RPG* más ambiciosos de **Konami**. Lo más espectacular del juego es el simple hecho de que casi todo lo que va ocurriendo es elegido aleatoriamente por la **PSX** (el mapeado, los enemigos, los acontecimientos, etc).

Konami ya tiene primer RPG en **PlayStation 2**. Su nombre es ***Reiselied: Ephemeral Fantasia*** y algunas de las bazas del juego vienen dadas por el *Battle Field Surround System* (que varía estrategias en función de la disposición de cada bando) y el *Action Counter System* (que repercutirá en las acciones que podrá realizar cada uno).

Konami, cuna de traición. La compañía nipona se dispone a decepcionar a millones de usuarios de **PSX** al anunciar la conversión de su título estrella ***Metal Gear*** al PC con mejoras como las 300 *VR Missions*, un modo de juego en primera persona, etc. Ojalá se gasten los beneficios en medicinas >_<.

27 de julio. Una fecha mágica para los amantes de la saga ***BeatMania*** y ***DDR*** ya que ese día verán la luz en Japón ***Beat Mania Featuring Dreams Come True*** y un recopilatorio llamado ***Beat Mania Best Hits*** así como ***Dancing Stage Featuring Dreams Come True***.

Y por cierto, ¡¡Preparaos a recibir el más japonesaco ***DDR***!! Konami lanzará dentro de poco un ¡¡***DDR Tokimeki Remixes***!! ^O^

Un competitivo precio y el morbo de disfrutar de las selecciones olímpicas de fútbol será el reclamo con que **Konami** pondrá a la venta ***Jikkyou World Soccer Eleven ~ Olympics 2000***.

Konami se ha enorgullecido de presentar sus beneficios tras el pasado año fiscal: 23,500,000,000 yenes, casi un 30% más altos que el pasado año. A esto se debe el invento del género del milenio (*Beat´n´Music*) amparado por los títulos de *BEMANI*.

Los fans del *Pájaro Loco* (alguno habrá...) están de enhorabuena, pues **Konami** rescatará al inolvidable pájaro carpintero de *Walter Lantz* para un juego

NOTICIAS - JUNIO - NEWS

de carreras.

Dance Dance Revolution GB, con alfombrilla para bailar CON LOS DEDOS estará disponible a partir del 5 de agosto.

SQUARE:

Square ha tomado la sorprendente decisión de lanzar con una estación de diferencia ***The Bouncer*** primero en Estados Unidos (otoño) y después en Japón (invierno). No comprendemos nada...

Si reservas, según **DigiCube**, tu ***FFIX*** entre el 1 el 17 de junio recibirás un encantador muñequito de 15 cm de alto que reproduce a la perfección a un *Black Mage* de la saga FF.

¡Se adelanta una semana la fecha de salida del ***Legend of Mana*** en Estados Unidos! La fecha de salida es el 6 de Junio, asi que para cuando leais esto ya estará disponible... ¡¡Y además el mismo día en el que sale en los USA el Space Channel 5!! ^o^

CAPCOM:

Al fin conocemos algunos datos sobre ***Dino Crisis*** (que erróneamente dijimos que vería la luz en **PS2**). En esta ocasión podremos alternar entre *Regina* y *Dylan* e incluso utilizar dos armas al mismo tiempo. Ambas novedades están sacadas respectivamente de ***B. H. Zero*** y ***B.H. Code: Veronica***. ¡Qué originalidad!

La versión estadounidense de ***Marvel vs Capcom 2: New Age of Heroes*** para **Dreamcast** no contará con el clásico sistema de puntos para saca a los personajes ocultos y los extras, sino que podrán bajarse desde la página oficial del **Capcom**.

Capcom ha decidido seguir una política de división de su compañía en subsidiarias a fin de reducir costes ¿se reflejará esto en los precios de sus juegos? "Chi lo sá"

Rockman X5 es el último bombazo anunciado por los chicos de **Capcom**. De nuevo contaremos con un juego de *Scroll* 2D en el que se ha aumentado grotescamente el número de *frames* de animación por personaje en cantidades que casi superan las de ***Breath of Fire 4***.

Y para alegría de los sufridos usuarios de **N64** un notición: ***RockMan 64***, muy similar a la saga ***RockMan Dash*** de **PS**.

Capcom ha dejado escapar que tanto ***Bio Hazard 3*** como ***DinoCrisis*** podrían dar el salto a **DC** a finales de año. Igualmente, ***Code: Veronica*** aparecerá para **Playstation2** no dentro de mucho. Tenemos **Resident** para rato...

SNK:

SNK se apunta a la movida musical, y ha anunciado que sacará el 10 de agosto sendas versiones para **Dreamcast** (***Cool Cool Toon***) y **NeoGeo Pocket Color** (***Cool Cool Jam***) de éste su primer paso en la andadura de los juegos musicales.

La portátil de **SNK** contará en breve con un periférico para escuchar música en *MP3*. Saldrá al mercado con un cartucho de 32*MB* que será ampliable. Pero eso no es todo: la potencia de esta consola permitirá poner en pantalla, al tiempo que la música, gráficos e incluso la letra de las canciones.

OTROS:

GALERIANS 2 PARA **PLAYSTATION 2**. **Crave** ha anunciado que serán ellos los que distribuyan en occidente la secuela del supremo juego de **ASCII** (Por si aún dudábais entre comprar o no comprar esta maravilla de consola ya tenéis un argumento DE PESO)

Takara se dispone a sacar para **Dreamcast** en breve una versión sublime del ***Game of Life***. Un juego de tablero recordado con mucho cariño por los nostálgicos de la ***Super Famicom***.

Bleemcast es una realidad palpable y comprable. Ya se han visto imágenes de los primeros juegos de **PSX** emulados en ***Dreamcast***. El cambio es aun más sorprendente que el que experimentan los juegos al correr sobre **PS2**. Seguirá siendo de pago, probablemente no pueda detectar la protección de la que carecen las copias y no podrá ser usado para más de 100 juegos. Otro dato interesante es el lanzamiento de un adaptador para conectar el mando de **PS** al puerto de **DC**.

Taito pondrá a la venta el 6 de julio otro de sus famosos simuladores "***Dondesea DE Go!!***". En esta ocasión nos pondremos a los mandos de coches controlados por radiofrecuencia: ***RC de GO!*** A ver que tal...

No es un videojuego (aunque haberlo, "haylo") pero probablemente much@s os alegraréis de saber que ***La Visión de Escaflonwe*** ("***Tenku no Esucafuroune***") no sólo gozará de una película de animación sino que ya se ha comenzado el rodaje de una adaptación a la gran pantalla.(ahora sí que vamos a escuchar eso de "*Que bueno está Van!!*" las 24 horas del día)

Sin que sea santo de la devoción de muchos jugones, ***Medal of Honor Underground*** (secuela del que fuese mejor *Shoot´em Up* subjetivo de **PSX** producido por **Dream Works**) verá la luz en breve retomando la historia donde la dejó.

Sin siquiera haber lanzado la versión japonesa de ***Dead or Alive 2*** para **Dreamcast**, **Tecmo** ha obtenido ya cerca de 1,299,000,000 de yenes (un 18% mayor que el pasado año fiscal).

Activision se apunta al carro de los plagios con ***The Jungle Book: Rhythm N' Groove***, un *Beat´n´Music* con alfombrilla de baile incluida que recuerda sospechosamente a la saga ***DDR***. Preparémonos para recibir el impacto frontal de un insulso subproducto norteamericano con ñoñas músicas **Disney**.

Banpresto ha desmentido los rumores sobre el lanzamiento de ***Super Robot Taisen Alpha***, fijando dicha fecha para el 25 de mayo.

Otra de **Banpresto**: nuestra compañía anuncia el lanzamiento de la ***Kids Station Series***. Acompañados de un mando especial muy similar a la ***Dancing Stage*** pero con cuatro botones, se han confirmado ya los tres primeros títulos: ***Super0 Breadman*** (de un *anime* que en España fue rebautizado como ***PanMan***), ***Thomas the Train*** y ***Mahou Dance Carnival*** (de baile).

Bandai vuelve a la carga con su mejor baza en la lucha 2D: ***Gundam Wing Battle Master*** (con más de 20 luchadores) y ***Digimon World II*** (la secuela de su popular *RPG* sobre el anime del mismo nombre)

Finalmente **Atlus** ha decidido que su ***Persona 2*** (ya comentado en números anteriores) dé el salto al mercado estadounidense este otoño.

En preparación para **PS2** una nueva secuela del bestial ***Bloody Roar***. Nuevos *morfins* instantáneos para la lucha más nerviosa en versión polígonos.

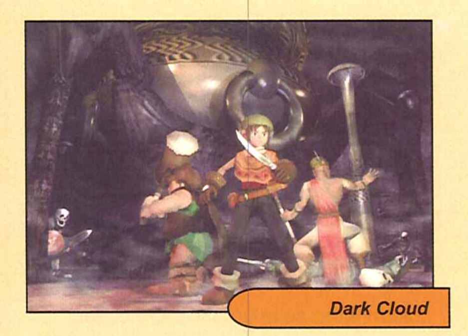
Y hablando de polígonos. De coña va a ser ver al señor *Michael Jackson* aparecer en el ***Ready 2 Rumble 2*** dándose de piños con la pinta del ***MoonWalker***. Primero ***Space Channel 5***, luego ***Ready 2 Rumble 2***... ¡Diox! *Nota de Mr.Karate: Podía salir Marilyn Manson en el Ready para ponerle "bonico"... XD*

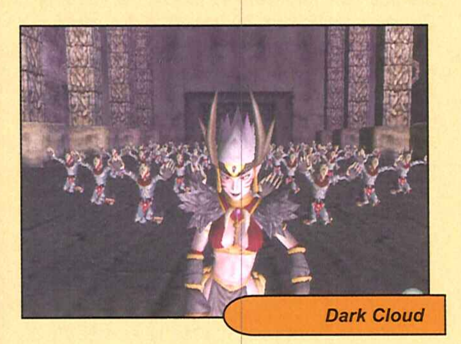
Dragon Quest VII. Soldiers from Eden. 26 de Agosto. 2 Cd´s, 7800 yenes. ^_^.

Amano
amano_ai@retemail.es

REPORTAJE ESPECIAL E3

Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence


Dark Cloud


Dark Cloud


Dark Cloud


Dark Cloud


Dark Cloud

Tengo que revelaros un gran secreto. ¡Odio los salones! Ya sé que esto puede chocar a algunos cuyo sueño más grande es ir al **Electronic Entertainment Expo** o al **Tokyo Game Show**, pero tengo mis razones. Yo antes tenía el mismo sueño que vosotros, pero desde que trabajo en **Loading** parece ser que estos salones se ponen de acuerdo para tener lugar justo antes del cierre de la revista, por lo que vuestro servidor tiene que matarse a trabajar sin descanso días seguidos. Que nadie se extrañe si empiezan a sucederse extraños atentados en los dichosos eventos. ¡Quedáis advertidos...!

Ahhh, que bien sienta desahogarse. Si habéis ido alguna vez a este tipo de exposiciones sabréis lo impresionantes que son. Sino, mejor que no intentéis imaginarlo; os daría tal ataque de frustración que no podríais dormir durante días mientras susurráis una y otra vez: *Yoooo teroooo irrrr salooooon*. Pues este **E3 2000** ha superado a todos los anteriores salones con creces (al menos desde 1993 que es la fecha del primer salón del que me acuerdo) Y es normal, no todos los años se ve un salón en el que se disputan combates entre una consola reina acercándose a su final (**PS**), y tres consolas de nueva generación. La **Dreamcast** ya es un entorno familiar para los programadores que en este **E3** nos presentaron multitud de juegos que acarician los limites de potencia de la bestia, y a veces con una originalidad pocas veces vista. La **PS2** es una consola joven pero ya podemos ver profilándose algunos juegos que harán la vida muy difícil a la **DC**, muchos de ellos secuelas de grandes joyas de **PS**. La **PS** estaba presenciando la última hornada de juegos, muchos de los cuales se recordarán como clásicos de última hora. Y la **X-Box** de **Microsoft** nos daba un pequeño adelanto sobre cómo serán los gráficos del futuro próximo con unas cuantas demos que te hacían olvidar los pantallazos azules de ***Windows***.

Al hacer este reportaje tuve que elegir entre citar todos los juegos del salón y resumir al máximo mis comentarios o focalizarlo sobre los títulos más prometedores y así poder daros algunos detalles. Espero que los amantes de lo exhaustivo me perdonen... la verdad es que me importan un comino, ¡jajaja!. ¡Chinchaos!

Empezaremos al azar con la **PS2**. Ahora me van a tildar de *sonymaníaco* otra vez, pero Dios mío, ¡cuanto amo a esa consola! Si tu no la amas no leas esas líneas porque sino podrías acabar engañando a tu querida **Dreamcast**. Estás avisado.

SSX: Snowboard Super Cross no es exactamente un juego de *snowboard,* sino del deporte de mismo nombre creado en 1991. Una competición parecida al *motocross* pero con planchas y sobre la nieve (ya se que eso suena a *snowboard* pero..pero... de verás que dicen que no es lo mismo. Tendremos que confiar en **Electronic Arts Canadá**. Al fin y al cabo, ¿es su juego no?). La descripción del juego es básica y no parece muy diferente de los innumerables títulos de este tipo que salieron para **PS** en su día. Pero no temáis, al coger el mando te das cuenta de la enorme diferencia que existe entre esta joya y cualquier competidor suyo. Después de darle al *start* tienes una vista global del gigantesco circuito que hayas elegido entre los 10 disponibles. Empieza la acción. Te deslizas en un mundo de rocas, arboles y nieves tan bien conseguidos que sientes una profunda paz invadirte. Nada de ralentizaciones por mucho que se aleje la cámara, ni de *popping* (eso es cuando te aparece una porción de circuito del vacío) ni de *sprites*. Todo perfecto. Otra cosa es cuando estás compitiendo para conseguir el título. La música *hip-hop* que te acompaña es una maravilla, y además, dinámica. P.e: si acabas de hacer un salto impresionante, sientes la música desaparecer poco a poco y de repente sólo se escucha el sonido del viento zumbando en tus oídos, y cuando pisas tierra o (más bien nieve) la música vuelve de

repente con un añadido de percusiones y bajos de guitarra para sumergirte otra vez en un mundo de velocidad y peligro. Tenéis que sentirlo para comprenderlo. Este título probablemente saldrá a la par con la **PS2** en Europa, así que atentos.

Dark Cloud: este título de **Sony** ya había hecho aparición en el **TGS** y en mi anterior artículo. En el **E3** ya se podía jugar y se podían apreciar algunas novedades. Primero, el sistema de control se asemeja mucho al de ***Zelda 64*** con un uso impecable del mando analógico. Muy preciso en cuanto al desplazamiento del personaje, con lo que parecen una infinidad de velocidades distintas a las que se puede mover el personaje frente a las 2 habituales (correr y andar). Los gráficos son sublimes, especialmente las transiciones día-noche. El sistema de combate calcado de ***Zelda 64*** con la posibilidad de fijar el enemigo a atacar. También cabe destacar que el jugador puede construir pueblos enteros e interactuar con ellos en tiempo real. Curioso pero impresionante. No se sabe mucho más sobre el juego que está actualmente a un 30% de su desarrollo, y cuya fecha de salida todavía esta por determinar.

Eternal Blade: **Stormfront Studios** es la primera compañía americana en anunciar un *RPG* para **PS2**. Esa compañía estaba especializada en juegos de **PC** y acaba de dar el salto al mundo de las consolas con un título con una pinta prometedora. No resulta extraño que este juego se asemeje a los títulos de **PC** más que a los de consola. Posibilidad de elegir entre múltiples personajes al empezar, combates en tiempo real, gráficos dignos de **PS2**, múltiples efectos gráficos de luces, partículas y demás virguerías gráficas. Ya veremos lo que tenemos cuando salga el juego en verano del 2001.

Fifa 2001: Este juego ya estará a la venta en Japón desde el 25 de mayo (si todo sigue según lo previsto) cuando leáis estas líneas. Las mejoras más destacadas son el alto realismo tanto de los jugadores que serán 20 veces más detallados que en **PS** como en el entorno que les rodea. Sombras dinámicas, espectadores detallados con banderas en movimiento, guardias de seguridad y cámaras de televisión moviéndose por las bandas del terreno serán algunos de los detalles más destacados. Pero tampoco hay que olvidar la IA (inteligencia artificial), mucho mayor gracias al potente procesador de la **PS2**. Todo eso ayudará a crear el que será sin duda el juego de futbol más realista de toda la historia de los videojuegos y de la humanidad y de la galaxia y del universo. (Me comentan los de **EA** que también lo será de todas las dimensiones paralelas existentes). Pues ala, más *furbo*.

GT2000: Como toda secuela que se precie, ***GT2000*** conservará el espíritu de sus antepasados y honorará su memoria. Y si no lo consigue, se arrastrará por el fango de la humillación y el deshonor como el miserable gusano que sería entonces. Pero no creo que tenga que preocuparse por eso. Con 10 veces más potencia que ***GT2***, físicas de juego muy mejoradas (colisiones, reflexiones de luces etc.), una IA que hará de la computadora un adversario temible, y todas las demás chorradas que se suelen incluir en este tipo de secuelas para "*next generation systems*" este juego promete ser todo lo que se esperaba de él.

Gundam: Este título de **Bandai** sigue sin tener nombre oficial. El vídeo presentado en el **E3** sólo mostraba enormes y detalladísimos robots y acción rápida e intensa. Un representante de **Bandai** añadió que el jugador podrá entrenar a su equipaje y que habrá combates con múltiples enemigos a la vez. No tenemos suficientes datos como para saber si será tan bueno como esperamos, pero es definitivamente una noticia excitante para los fans.

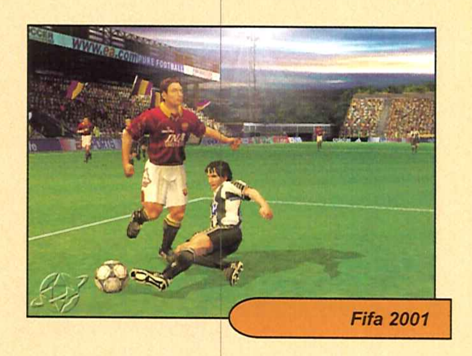
Legend of Excalibur: presentado por **7 Studios**, es una mezcla de estrategia a la ***Command and Conquer*** de **Westwood** (los



SSX



Fifa 2001



Fifa 2001



GT 2000

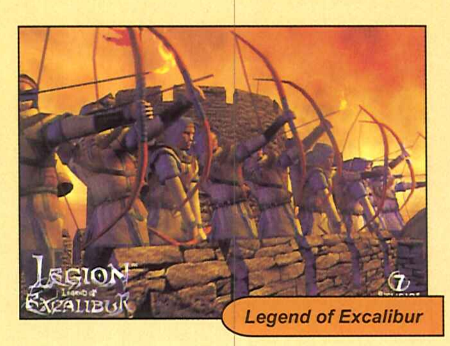


GT 2000

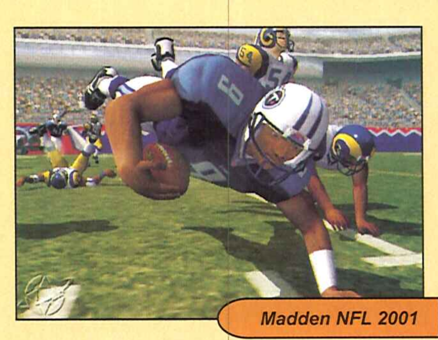
Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence



Legend of Excalibur



Legend of Excalibur



Madden NFL 2001



Onimusha



Onimusha

fundadores de **7 Studios** trabajaban en esta compañía) y de juego de rol al estilo japonés. La historia se basa en la leyenda de la famosa espada, aunque no se limita a esa última. La historia estará compuesta de distintos eventos ligados entre sí por una historia original en la que el jugador tendrá que entrenar sus tropas y crear distintas estrategias para llevar a cabo las misiones que se le ofrecen. También destaca el hecho de que la compañía tiene previsto un modo multijugador, aunque no se sabe si por Internet, turnos, o pantalla dividida. Habrá que esperar y ver lo que tenemos.

Madden NFL 2001: ¿Algún aficionado a los juegos de fútbol americano? ¿Nadie? Pues si veis a alguno por ahí, decidle que el juego es una especie de ***FIFA 2001*** pero que va de fútbol americano. No creo que sean necesarios más detalles.

Metal Gear 2 : Sons of liberty: ¿el mejor juego de todos los tiempos? Lee el artículo de *solid_snake* que yo me desmayo...

Munch's odissey: es la tercera parte de ***Abe's odyssey***. Y también uno de los primeros juegos que no sólo aprovecha las capacidades gráficas de la **PS2** sino también la potencia de su procesador. *Abe* rapta a *Munch* (una especie nueva para nosotros) que estaba prisionero en una especie de laboratorio farmacéutico porque cree que es el último de su especie. *Munch* no entiende por qué *Abe* le ha raptado, ya que este último no le explica las razones de su acto hasta pasada una buena parte del juego, y va paseando al pobre *Munch* en silla de ruedas (*Munch* sólo tiene una pierna) durante unas cuantas horas. Se va desarrollando el odio de *Munch* hacia *abe* hasta que al final descubre las razones de nuestro calvo amigo. Los gráficos pueden ser calificados de arte puro. Los chicos de **Oddworld Inhabitants** están creando mundos vivientes con interacción real entre las diferentes especies, e incluso entre miembros de una misma especie para llegar a crear un mundo sorprendentemente realista que permita al jugador, para dar algunos ejemplos, resolver puzzles de diferentes maneras, utilizar a algunas criaturas como marionetas y sabe Dios qué más. El sistema de habla de *Abe* ha evolucionado y es más inteligente, aunque más sencillo si cabe. Sin duda alguna un gran juego y tal vez creador de un nuevo género... quien sabe.

Onimusha: no podía faltar en el stand de **Capcom**, aunque desde el **TGS** no ha sufrido ningún cambio notable. Desde aquí se sigue esperando con la misma impaciencia de siempre. Si tenemos noticias nuevas os informaremos, hasta entonces, disfrutad del vídeo.

Rayman 2: Revolution: será una adaptación del juego de **Ubisoft** ya disponible para **N64** y **DC**. Por lo tanto, no hay que esperar demasiados cambios. Será al menos tan conseguido gráficamente como el de DC, y con algunos enemigos añadidos y algún que otro escenario. Nada especial que destacar sobre este clásico juego de plataformas.

Reiselied: Ephemeral Phantasia: hubo un día en mi vida cuando tuve que decidir cuál era de entre **Capcom** o **Squaresoft** mi compañía favorita. Después de muchas luchas en mi interior, me decidí por **Squaresoft** asumiendo mi traición. Y ahora, cuando por fin lo estoy superando, viene **Konami** y tengo que volver a elegir... ***Reiselied*** es un de esos juegos que te hacen plantearte esa eterna pregunta. ¿Cómo diablos lo hacen? Este *RPG* nació con el objetivo de ser el juego de Rol más realista jamás realizado. Por lo tanto, no deberemos extrañarnos de que tenga muchos puntos en común con ***Shenmue***. Todo el juego discurre en tiempo real, tiempo que podemos consultar en cualquier reloj de la ciudad ya que todas las agujas se mueven en tiempo real. Igual que en ***Shenmue***, algunas cosas sólo se podrán hacer en horarios determinados, así como encuentros con personajes, etc. Pero lo mejor es que al entrar en una ciudad, por ejemplo, no tendremos una pantalla de carga ni nada por el estilo, sencillamente la cámara nos seguirá en la ciudad como si nada. Algo parecido a lo que ocurría con los vídeos del juego ***Heart of Darkness*** para **PS** y **PC**.

Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence

Ese tipo de pequeños detalles que te hacen vivir el juego por completo serán omnipresentes en ***Reiselied***. La historia no es menos interesante. Girará alrededor de un joven juglar solitario e independiente llamado *Mouse* (no se les ocurrió ningún nombre más horrible por lo visto) que un día está invitado por *Panduri* a la isla del verano eterno donde tendrá que tocar en la boda de un tal *Zeharupolis* con la princesa. Descubre que la princesa no está muy entusiasmada con esta boda y empieza a investigar el porqué. Así empieza una larga historia en la que le acompañará una misteriosa chica llamada *Rumi* (por fin un nombre potable eh? ^_^)... como veis, el juego promete mucho. Habrá que esperar y esperar y esperar y seguir esperando como siempre hasta que salga para confirmarlo.

Run like hell: es el título más prometedor de la compañía francesa **Infogrames** para **PS2**. Encarnarás al *Capitán Connor*, ex-piloto militar que al volver a una estación espacial en *Centauri II* se encuentra con la base desierta e infestada de *aliens*. El juego es una mezcla de ***Resident Evil*** y de *aliens*. Esos *aliens* son inteligentes y tienen la facultad de seccionar miembros del cuerpo humano e implantárselos, sean cabezas para extraerles la información o brazos para poder teclear en los ordenadores. El jugador, además de sobrevivir, tendrá que averiguar los planes de estos invitados indeseables e impedir que los lleven a cabo. Como indica el título, el jugador tendrá que correr mucho ya que los dichosos *aliens,* aunque no son tan veloces como él corriendo, tienen la capacidad de abrir todas las puertas y se pasarán todo el juego persiguiéndote por la estación. No olvidemos que **Infogrammés** son los auténticos creadores de los *horror survival games*, así que cómprate sudaderas y ten a un cardiólogo a mano cuando juegues...

Smuggler's run: de **Rockstar**, es un innovador juego de carreras. Tu objetivo es transportar contrabando de un lugar a otro evitando policías, patrullas, otros contrabandistas persiguiéndote para hacerse con tu mercancía, *Amanos* queriendo robarte muñecas hinchables con coletas, y demás gentuza. Te perseguirán en ciudades, pueblos, bosques o desiertos y mientras tu al volante de diferentes vehículos, muchas veces modificados en máquinas de guerra tendrás que esquivarlos, hacer que se estrellen... cualquier medio de quitártelos de encima es bueno. El juego cuenta con un motor de una robustez impresionante y una física espectacular. Podrás ver como al caer de muy alto las ruedas de un coche salen rebotando por ahí, unos escenarios interactivos muy ricos en detalles y un comportamiento de tu coche muy similar a la realidad. Excepto que no te vuelcas muy fácilmente y cuando lo hagas puedes volver a tu posición normal pulsando un botón. Al fin y al cabo, no es un simulador. Puede ser uno de los juegos más divertidos de este año.

Summoner: de **Volition**, es un juego a la ***Doom*** de esos que tienes que matar a todo el mundo en la alegría y el buen humor. Francamente este tipo de juegos no me atrae demasiado, pero hay que admitir que la realización de ***Summoner*** impresiona. Unos escenarios muy complejos donde casi todo puede ser destruido es un concepto ya visto, pero *Summoner* hace que esa destrucción tenga que ser inteligente. Por ejemplo, si disparamos a un canal por donde fluye lava, esa lava fluirá por otra parte prohibiendo el pasaje a nuestros enemigos, o al contrario, fundiendo alguna puerta y así permitiéndonos el acceso a otras zonas. El juego corre a 60 imágenes por segundo y rebosa de enemigos, vehículos que podremos usar y demás alicientes. Incluso tiene una historia, pero no creo que valga la pena comentarla ^_^. Para los amantes del género, una gran noticia sin duda.

TimeSplitters: es otro *shooter* en primera persona programado por **Free Radical** y poco tiene que ver con el que acabo de comentar. Este equipo está compuesto por la mitad de los programadores de **Rare** responsables de la creación de **Goldeneye** para **N64**. Por lo que estos chicos saben lo que hacen. El



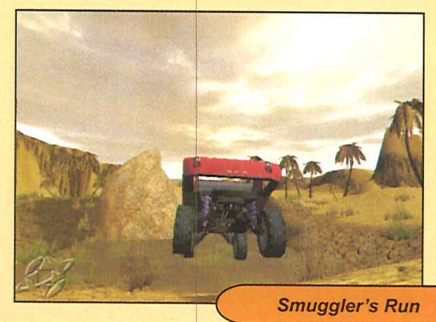
Metal Gear Solid 2



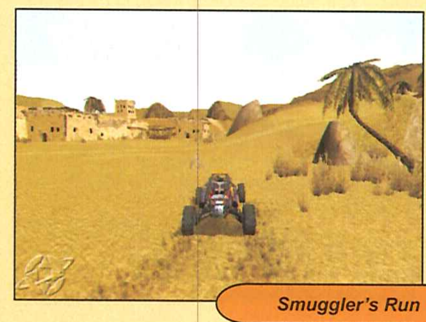
Reiselied



Reiselied



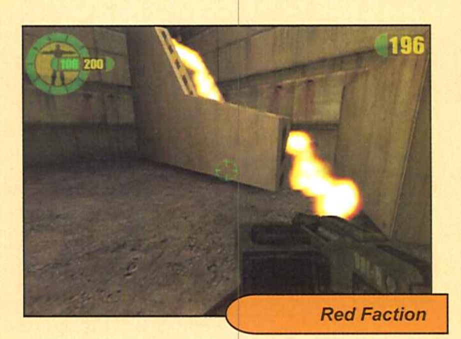
Smuggler's Run



Smuggler's Run

Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence


WipeOut Fusion


Red Faction


Red Faction


Red Faction


Dark Cloud

juego esta pensado para ser bonito, rápido, divertido y sobre todo con muchas posibilidades para el modo multijugador, el que según ellos ha sido lo que hizo de ***Goldeneye*** un cartucho de obligada posesión para los *nintenderos*. Las fases del juego son sacadas de diferentes ambientaciones de películas de serie B repartidas a través del tiempo. Tumbas egipcias con momias incluidas, policías contra mafia, ciudad *cyberpunk* del futuro son algunas de las fases que ofrece. El juego es rapidísimo aunque los gráficos no estaban todavía muy a punto. El modo multijugador con pantalla dividida está muy conseguido y se da la posibilidad al usuario de crear sus propios escenarios con tremenda facilidad y rapidez, y después grabarlos en la **Memory Card** a cambio de un espacio realmente ridículo. En un bloque cabrían cientos de mapas para daros un ejemplo. Una alternativa al ***Tekken*** o al ***Kof*** para machacarse entre colegas.

WipeOut Fusion: será probablemente el primer título de carreras que me compraré para mi futura **PS2**. No sólo porque esa serie es mi preferida sino porque esa secuela para **PS2** es francamente impresionante. Estamos en el 2150 y la federación acaba de inaugurar la nueva liga *F9000* de ***WipeOut***. Las naves tendrán una velocidad y maniobrabilidad revolucionarias y contarán con la posibilidad de realizar verdaderas maniobras anti-gravedad. Tendrás total control sobre el ángulo según el cuál quieres moverte. Elevarte en el cielo, imitar a *Superman* o bajar en picado son algunas de las cosas que podrás hacer. Para que te hagas una idea de lo complejas que se han vuelto las naves, dónde antes se puntuaban 7 aspectos como velocidad, aceleración etc. ahora se puntúan 48. Casi nada... los circuitos serán mucho más interactivos con cantidad de caminos alternativos que podrás tomar, escondiendo nuevas armas y escenarios. Y para asegurar su éxito, **Studio Liverpool** incluirá cantidades astrónomicas de modos de juego, asegurando a este juego una larga vida que satisfará a todos los usuarios. Ni falta hace decir que los gráficos son impresionantes, así como la velocidad y la profundidad de visión. Esas cosas son algo normal para la nueva generación de juegos de **PS2**.

Z.O.E: sólo se pudo ver un vídeo en este **E3** sobre esta joya de **Konami**. Una escena de combate entre *mechas* realmente fabulosa, con todo tipo de efectos de explosiones y de fuego que cortan el aliento. En cuanto la cámara se acercaba a algún robot, se veía lo pulidas y bien diseñadas que están esas bestias. Las interacciones con el decorado eran algo sobrenatural con los edificios derrumbándose bajo el peso de los *mechas*. Vamos, que uno creía estar viendo un anime en 3D al estilo ***Macross*** por poner un ejemplo. Junto a ***Reiselied*** y ***Metal Gear 2***, este juego forma parte de la apuesta de **Konami** de conseguir más adoradores que todas la demás compañías juntas. Pueden contar con mi total apoyo. Oh gran **Konami**, enseña la luz a un humilde seguidor tuyo....

Ahora si les parece bien, vamos a hablar de **Dreamcast**. Últimamente he recibido muchas cartas acusándome de ser un *Sonymaníaco* (algo que no está muy alejado de la realidad) y un maldito *antiSega* infiel y agnóstico que arderá en las llamas azules del infierno de *Sonic* (algo totalmente falso). Me gusta **Sony** porque desde que compré la **PS** nunca lo lamenté, y cada día que pasa me alegro más de tener esta consola gris. Y en cuanto a lo de **Sega**, pues... yo jamás tuve ninguna consola de esta compañía ya que nunca tuve las pelas suficientes para comprarme más de una consola a la vez, y daba la casualidad de que la alternativa ofrecida por **Nintendo** y después por **Sony** era más rentable. Vale que la **Megadrive** y la **Saturn** ofrecieron grandes clásicos que lamento haberme perdido, pero siendo sincero y comparando, yo salía mejor parado que los del bando contrario. Por el contrario, la **Dreamcast** me hizo muy buena impresión y hasta estoy considerando la posibilidad de pensar en intentar hacer un esfuerzo para plantearme comprarla, que no es poco. Sobre todo porque estoy harto de que cada vez que me

Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence

pregunten por algo del ***Shenmue***, tengo que contestar: lo siento, yo no sabo, snif.

Y creo que todos los poseedores de **DC** se alegrarán de ver qué buena compra hicieron al ver lo que les va a llegar muy pronto. Por lo menos disfrutarán de buenos momentos antes de que esa consola muera para siempre jamás dentro de un par de años ^_^. Jarrrr

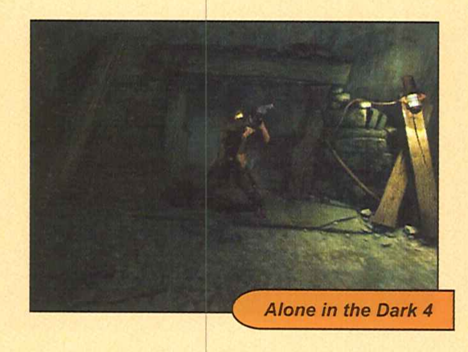
Bueno, ya me dejo de piques y paso a comentaros lo mejorcito de los juegos expuestos en el ala de **Sega**.

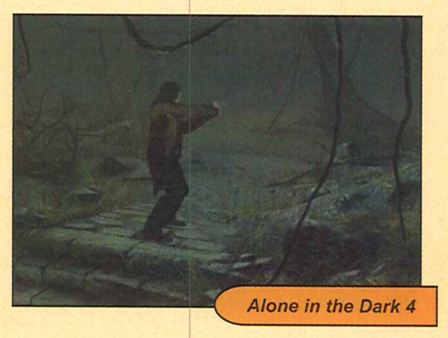
Alone in the dark 4: **Infogrammes** se ha cabreado. ¿Cómo se atreve **Capcom** a monopolizar el género que ellos habían creado con tanto amor y dedicación? Nuestros franchutes preferidos han reaccionado, ¡y de que manera! *Edward Carnby*, protagonista de las anteriores entregas, ha llegado a **DC** en un juego que promete hacerte llorar de miedo. *Charles Fike*, viejo amigo y colega de *Edward* ha sido encontrado muerto en la playa de *Shadow Island*, una pequeña isla en la costa del estado de *Maine*. Mientras se desconocen las circunstancias exactas de su muerte, su objetivo era claro: encontrar tres antiguas tablas de tremendo poder. *Edward* (¿me permites que te llame *Ed*? Gracias.) *Ed* decide investigar al fin de descubrir al asesino de su amigo (ese tío es que ni después de tres juegos se entera de que esas cosas son malas para la salud...). En fin, como lo sospechabas, descubre un mundo de monstruos y paranoias, y su único refugio es la enorme mansión de la isla donde tendrá que descubrir de qué va todo este embrollo. ¿Suena a clon de ***Resident Evil***? Puede, pero no te engañes, gráficamente el juego es tan increíble que supera incluso a ***Code Veronica***. Los escenarios son algo que no puedo describir, los monstruos son extraños, y hay belleza en lo horribles y aterrorizadores que son. Y las animaciones no se quedan atrás, con unos efectos de cámaras sublimes. Pero tendrás que salir de debajo de tu cama para poder resolver los clásicos puzzles de este tipo de juego, así como trocear a todo lo que se cruza por tu camino con la ayuda de navajas, pistolas, ametralladoras y como no, nuestra querida y fiel escopeta. Estas navidades estarás solo en la oscuridad. (¡jope, que bien me ha quedado eso de traducir el título y ponerlo al final! Si es que cuando uno tiene arte...^_^)

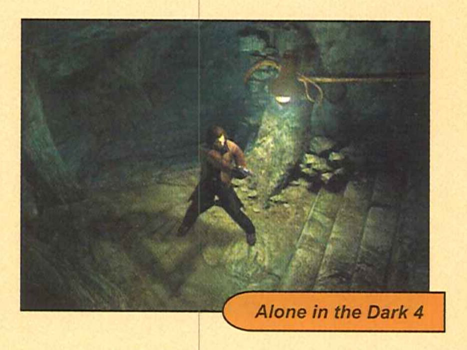
Capcom Vs SNK: los señores de **Capcom** decidieron cambiar el título de juego como lo veis, y para más información sobre éste mirad en las *previews* de **Loading**. Creo que lo tenemos más que cubierto ^_^

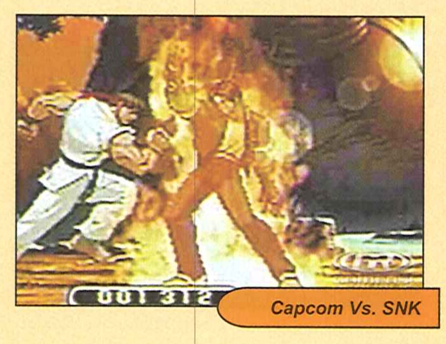
Dark Angel: el anuncio de un RPG para **DC** es siempre una gran noticia, y ésta la debemos a los americanos de **Metro3D**. El juego gira alrededor de las aventuras de *Anna*, cuyo objetivo es salvar su moribundo pueblo de una terrible enfermedad que hace que sus habitantes se transformen en monstruos. Uno de los puntos interesantes del juego es que cualquier acción de *Anna* afecta a todo el juego. Por ejemplo, supongamos que mates a un mercader a punto de convertirse en algún pueblo y vayas a otro pueblo donde él tenga familia. Esa que a lo mejor te hubiese ayudado si le hubieses perdonado la vida hará cualquier cosa para frenarte y molestarte. Y este principio se aplica en absolutamente todo, hasta el punto que puede afectar seriamente la economía de algunas ciudades entre otras cosas. Con un motor original, el ambiente del juego tiene mucha personalidad y recuerda a juegos como ***Loaded*** o ***Alien Trilogy***. pero a la altura de **DC** cómo podéis imaginar. Un título prometedor del que os tendremos informados.

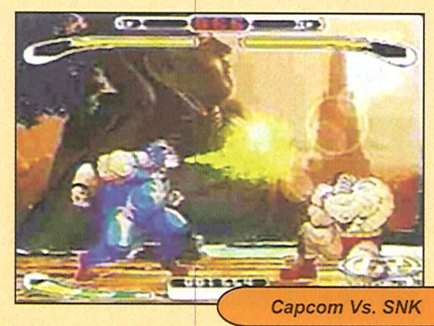
Ecco the dolphin:defender of the future: ¿cómo comentar un juego así? ¿Bastaría con decir que es el juego más precioso de todos los tiempos? Lo único que hace falta que hagáis es echar un vistazo a los videos del cd para haceros una idea. Podrás hablar con otras criaturas vía tu sonar, interactuar con ellas, y como el delfín justiciero que eres, tendrás que cumplir con diversas y muy originales misiones. Rescatar a un bebé ballena atrapado en una


Alone in the Dark 4


Alone in the Dark 4


Alone in the Dark 4


Capcom Vs. SNK


Capcom Vs. SNK

Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence

cueva o defender a indefensos de agresivas criaturas son algunas de las cosas que harás cuando no estés simplemente nadando por el océano o disfrutando de un mundo lleno de vida tan conseguido que a veces creerás estar viendo un documental de *Jean-Jaques Cousteau*. Una experiencia única que no puedes perderte.

Eternal Arcadia: no hay ninguna novedad que destacar sobre esta futura joya. Todavía no hay ninguna fecha de salida anunciada, por lo que habrá que tener paciencia. El resultado final la merecerá, sin duda.

IllBleed: **Climax Graphics**, después de ofrecernos ***Blue Stinger***, nos presenta un juego ciertamente muy interesante. Un millonario loco (perdón, si es millonario entonces es excéntrico...) ofrece una recompensa de un millón de dólares a quien consiga salir con vida de la casa encantada más grande del mundo. Y da igual que no creas en fantasmas y demás criaturas sobrenaturales, porque **Sega** llama a ***IllBleed*** el juego más aterrador jamás creado. ¿Os acordáis de aquellas veces en las que os sobresaltabais jugando al ***R.E*** cuando entraban perros rompiendo una ventana o que *zombies* de repente consiguieran forzar una puerta a vuestra espalda? Pues en ***IllBleed*** cada fase del juego contará con más de 300 eventos así. Para protegeros lo mejor que podáis contra diversas enfermedades cardíacas, nuestro protagonista dispondrá de unas barras representando los sentidos olfactivo, visual y auditivo que indican si siente que algo está a punto de pasar y el grado de peligro al que se encuentra expuesto. Si **Climax** no comete los errores que cometió con ***Blue Stinger*** (cámaras y doblado) estamos presenciando un juego de obligada compra.

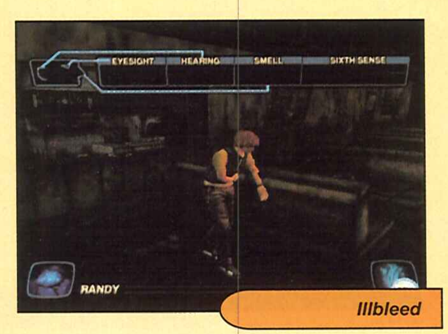
Jet Set Radio: estaba en versión jugable en el **E3** y hay que decir que este juego mejora cada vez más. Las imágenes que acompañan el artículo ilustran bastante bien lo conseguido que es el efecto de dar a los personajes en 3D un estilo de dibujo animado que engancha el ojo de tal manera que justo cuando por fin vas a mirar otra cosa, ya ves el juego en movimiento y entonces sí que te quedas atrapado. Espectacular es la palabra justa. Cuando por fin has decidido que matar al que tiene el mando para suplantarlo es una opción totalmente razonable, empiezas a pensar en qué vas a vender para comprarte este juego. Otro juego más que me susurra: cómprate un **DC**... cómpratela.....

Mag Force Racing: si no puedes vencerlos, únete a ellos pensaron en su día los de **Vcc Entertainment**. Y es que si no hay ninguna posibilidad de que ***WipeOut*** salga para **DC**, ***Mag Force Racing*** está aquí para consolarnos. Consolarnos o convertirnos incluso... velocidad es la palabra clave. El juego es realmente muy muy rápido, y con una animación constante de sesenta imágenes por segundo. Jamás un juego me ha dado una impresión de velocidad así. Los vehículos llamados tripods pueden ser cargados de energía magnética en ciertas zonas que les permite escalar paredes, conseguir niveles de velocidades que harían desmayarse a cualquier control de policía o conseguir armas inaccesibles de otra forma. ¿He dicho armas? ¡Síiiiii! Montones de armas al estilo ***WipeOut*** con efectos espectaculares debido a la intensiva utilización de efectos de luz que hacen todo un espectáculo de los enfrentamientos constantes en las carreras. Los escenarios como no puede ser de otra forma están a la altura en regiones como Hawai, Alemania o incluso Marte por citar algunas. Si añadimos a todo esto opción para cuatro jugadores en pantalla partida, tenemos aquí una cosa chachi piruli super guai.

M.O.U.T 2025 : como todos sabemos gracias a la televisión y a las películas yanquis, los terroristas son muy malos y hacen gamberradas muy malas y huelen mal y les gustan las coletas. Por todas esas razones, **Zombie** ha decidido programar un juego en el que podremos pararles los pies a esa gentuza. Como indica el título, la acción tiene lugar en un futuro próximo en el año (a ver si lo adivinas...)¡ Siiii! En el 2025. Así



Illbleed



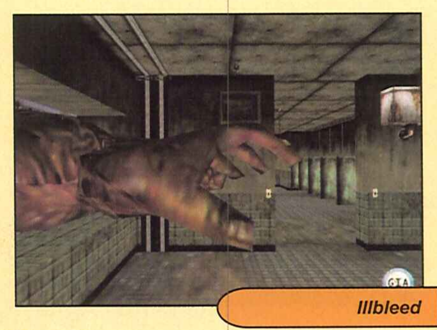
Illbleed



Illbleed



Illbleed



Illbleed

tendremos acceso a armas que todavía están en proyecto, o ni eso, pero que tienen su base en la realidad, o sea, que son realistas. Granadas con programación de distancia de impacto, rifles de francotiradores mejorados, y también un equipo especial que te permitirá triangular la posición de tus compañeros en la pantalla. Porque aunque te lo diga tu mamá, tu NO eres rambo y no puedes eliminar a 20 terroristas tu solo. Podrás darles órdenes, planear estrategias de ataque y todas esas cosas que hacen que la vida de un antiterrorista sea tan divertida. Pero lo mejor es que podrás jugar vía Internet y así tener compañeros realmente inteligentes (eso basándome en la dudosa suposición de que los humanos son más inteligentes que la IA de un juego). Hasta 8 jugadores simultáneos están soportados. Yo tero una pistolaaaaaaa...

Power Stone 2: ya que el juego ya ha salido en Japón, sólo decir que se acerca la fecha de salida en España y que será antes de navidades (probablemente hacia septiembre).

Ready2Rumble 2: uno de los juegos más divertidos del famoso Cd Demo que venía incluido junto a la **DC** en nuestro país será una de las compras interesantes estas navidades. **Midway** ha mejorado su juego en todos y cada uno de sus aspectos. Los adversarios serán más listos y más agresivos, los gráficos han mejorado obviamente, el sistema de colisiones entre los boxeadores y las cuerdas así cómo entre sus mandíbulas y el guante del rival han sido depurados y perfeccionados, se han añadido siete nuevos boxeadores a la plantilla inicial de la que quedan once boxeadores, y a todos se les han proporcionado entradas más espectaculares con luces y efectos de humo incluidos, así cómo varias posturas de victoria y de provocación. Nuevos modos de entrenamiento están disponibles, y para hacer que todo esto dure, **Midway** ha incluido el sistema llamado por vuestro servidor como: "lucha-gana-pelas-compra-nuevo-modo-entrenamiento-aprende-nuevos-golpes-vuelta-a-la-casilla-principal". También se baraja un modo *online* aunque no se sabe si estará seguro en la versión final. ***R2D2*** (uuups perdón digoo ***R2R2***) es todo lo que una secuela buena debe ser, así que preparad las secuelas de vuestro dinero y ole el *uppercut*.

Samba de Amigo: El juego musical más divertido junto a ***Space Channel 5*** ya ha salido en japón, así que si todavía no te has hecho con él, llora amargamente y muérete. Así ya no estaré solo.

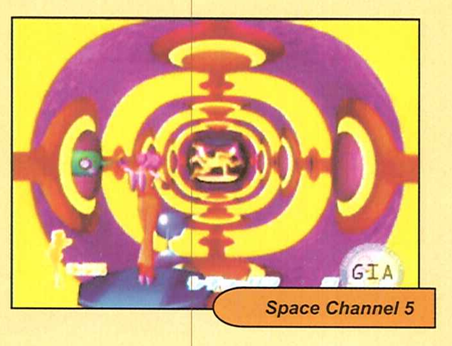
Space channel 5: ya se ha dicho todo sobre esta joya. Sólo dire: ¡shoot shoot shoot!

Street Fighter III Third Strike: igualito a la recreativa, como podeis imaginaros. Leed el extra ***Street fighter*** para más detalles.

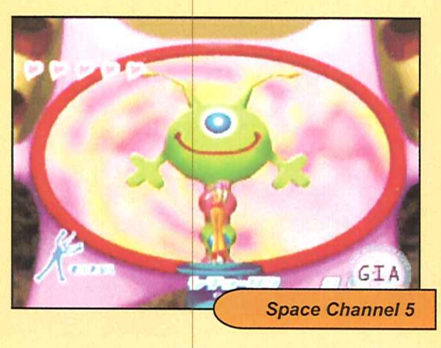
Starlancer: siglo 22. EE.UU, Inglaterra, Rusia y China se han hartado de tantos pactos y han decidido jugar a quién es el más fuerte. El campo de batalla ya no es la tierra, sino el espacio intersideral galáctico ese del que tanto hablan por ahí. El objetivo: conquistar todo cuanto puedan. Programado por el mismo equipo responsable de la saga ***Wing Commander Starlancer***, puede presumir un lineaje de rey. El sistema de juego se asimila mucho a los juegos del mismo estilo. Estará presente, por ejemplo, el sistema de historia dinámica. Si en una misión dada, por ejemplo, no conseguimos destruir tal nave, esa puede volver algunas misiones más tarde para hacernos la vida difícil. Tal y como ocurría en los últimos episodios de ***WC***. El juego empieza a bordo de una antigua pero enorme nave transportadora desde la cuál podrás desplazarte, mirar las medallas que has ganado o, si quieres, acceder al ordenador para saber cómo transcurre la guerra, los planetas donde se están librando batallas, los nombres y habilidades de los pilotos (tanto amigos como enemigos) o entrenar en el simulador de vuelo. Una vez listo, tendrás que acabar con la basura corrupta e imperialista enemiga (o los jodidos comunistas si viene al caso), pero para eso necesitaras una buena nave. Da la



Space Channel 5



Space Channel 5

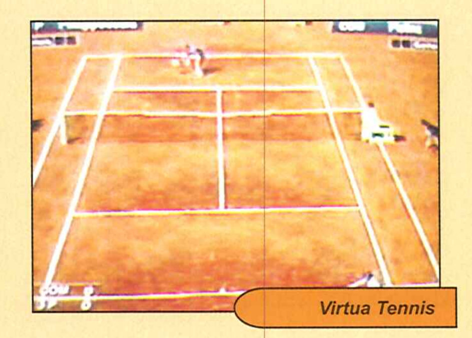


Space Channel 5


Ready 2 Rumble 2



Gaia Board Game


Virtua Tennis



Evolution 2


Phantasy Star On-Line



Phantasy Star On-Line


Seaman

casualidad que tu unidad (el cuerpo 45 de voluntarios) es la menos respetada de la flota y como no es parte oficial de la armada, todos los equipos están anticuados y en dudoso estado. Pero conforme con que vayas acumulando victorias, pasarás de las miserables 3 naves disponibles a principios del juego a tener a tu disposición más de 80 naves para enfrentarte a un enemigo cuya IA es muy elevada. Si eres tan bueno que eso ya no sea ningún desafío para ti, conéctate a Internet y participa en combates hasta con 8 personas, ya que este juego es uno de los primeros que llegan completamente listo para Internet. Un juego salido de la nada que puede convertirse en la sorpresa del año.

Virtua Tennis: los que jugaron a la versión de recreativa ya saben que este juego es de lo más adictivo que se ha jugado con dos raquetas y una pelota de tenis. Los que no tuvieron esa suerte, se sorprenderán de lo fácil que resulta manejar a los ocho jugadores masculinos (¡**SEGA**! ¡Dónde está *Anna Kournikova* maldita sea! Ya no me compro **DC** ¡Ala!). *Carlos Moya*, *Cedric Pioline* y seis otros están muy bien realizados y todos gozan de caras fácilmente reconocibles. Dos botones son suficientes para manejar el juego. Uno para dar normalmente a la pelota y otro para hacer *lob*. Combinados con distintas direcciones del mando se consigue hacer cualquier movimiento que hayas visto en un partido de tenis. Hasta he visto un jugador darle a la pelota con la raqueta entre las piernas ^_^ y otra romper su raqueta. Lo mejor de este juego es que cualquier persona aprende a manejarlo en seguida y hasta tu compañero de piso se transforma en un adversario temible después de unas cuantas partidas. Yo jamás fui fan de juegos de tenis, pero éste me ha cautivado, como todos los juegos de deporte de **Sega**, tengo que admitir. Este cumplido es todo cuanto necesitáis saber para valorar este juego.

Dejando de un lado los juegos, **Sega** presentaba dos anhelados periféricos nuevos para su consola. Un ratón y un reproductor DVD. Muy bonito el reproductor pero no se sabe ni cuando sale, ni cuanto costará ni si servirá para algo más que ver películas. Os mantendremos informados.

Pobre **PlayStation**, se nota que se está muriendo. En este **E3** los juegos presentados para esta consola se contaban en el dedo de una mano (bueno, un poco más pero nada importante).

Teníamos a unos cuantos juegos de **Square** que están a punto de salir en EE.UU. ***Dewprism***, cuyo nombre ha cambiado a ***Threads of fate***, ***Valkyrie Profile***, ***Chrono Cross***, ***Vagrant Story***, ***Legend of Mana*** y poco más. Todos esos ya han sido comentados de sobra y algunos más tienen derecho a su propia preview. Aquí tenéis a los que he juzgado dignos de comparecer ante mi juicio.

Dino crisis 2: **Capcom** nos ofrece todo lo que ***Dino Crisis*** debió ser y no fue. Apartándose drásticamente del sistema de juego de ***Resident Evil***, tendrás que controlar a ***Regina*** y ***Dylan*** para cumplir una nueva misión dinosáurica en plena selva. Sí, nada de puertas ni cuartos cerrados. Los dinosaurios que se han visto incrementar en número y especies (10 diferentes) podrán perseguirte todo el tiempo mientras tu, con un arma en cada mano, fabricas frenéticamente bolsos de piel de raptor, pterosaurius, t-rex y demás. La culpa la tiene el departamento de defensa americano que decidió seguir las investigaciones del *Dr. Kirk* y ahora se ve obligado a mandar un equipo de rescate a través del tiempo para salvar a los que puedan serlo. Y ya que toda la ciudad (*Edward City*) donde se realizaban las pruebas ha desaparecido, contarás con muchas áreas que explorar y muchos dinos que matar. Menos mal que esta vez, sabes a lo que te enfrentas y estás equipado en consecuencia. Tendrás acceso a todo tipo de armas especialmente diseñadas para matar a estos pobres y extinguidos animalitos. La IA de los mismos ha sido incrementada para hacerte las

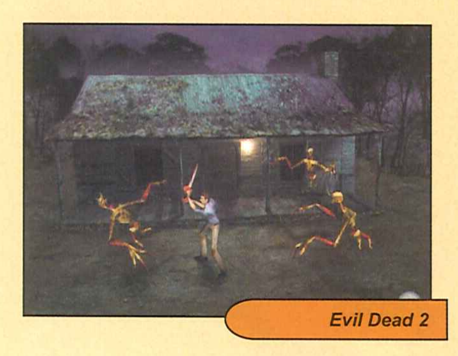
REPORTAJE ESPECIAL E3

Imágenes e información obtenida de los noticiarios IGN y Gaming Intelligence

cosas difíciles, por lo que tu política será algo más parecida a disparar antes de preguntar y no una huida sin final como en la primera entrega. Si no tienes miedo, todavía lo tendrás más cuando salga el juego.

Driver 2 : más bonito, más rápido, más jugable. **Reflections** nos da todo eso y más. El jugador podrá salir de las ciudades y coger tramos de autovía para ir más rápido de un punto a otro. Podrá salir del coche y meterse en edificios para buscar cosas o personas, y podrá cambiar de vehículo eligiendo entre montones, incluyendo autobuses o camiones. Así realizará 40 misiones de las más diversas, y cuando por fin haya acabado el juego, podrá echarse un doble contra un amigo eligiendo entre algunos modos como el clásico policías y ladrones o el modo carrera. Si tenemos en cuenta que la primera entrega del juego era muy buena, ésta logra superarla dignamente y justificar su compra a ojos de todos.

Spider-man: Neversoft Entertainment ha logrado programar sin duda alguna el mejor juego de nuestro querido hombre araña de todos los tiempos. Este tipo de juegos están tristemente conocidos por aprovecharse de una famosa licencia y la popularidad de sus personajes, pero raras veces pueden ser considerados buenos juegos y hasta es algo corriente que sean auténticos bodrios. *Spiderman* no sólo hace honor a su protagonista sino que ni siquiera necesitaría que apareciera para ser un gran juego. Cuando ví las primeras imágenes no podía comprender como se pueden tener gráficos así en una **PS**, y al ver el juego en movimiento casi me echo a llorar de emoción. El hombre araña se puede mover sobre cualquier superficie, sea pared, techo, tejado, suelo (faltaría más ^_^). Y puede lanzar su tela en cualquier parte e ir volando a cualquier sitio. Y cuando digo cualquier parte, es cualquier parte. Incluido el cielo entre dos edificios. No es muy realista, pero contribuye a una mayor jugabilidad y sobre todo a permitir más rápidos movimientos. Nuestro héroe utiliza montones de movimientos especiales, además de los ataques básicos de puñetazos y patadas, y utiliza su tela de mil formas distintas . Para atacar, inmovilizar, protegerse, coger la **Gameboy** sin levantarse de la cama, etc. Además, aparecen muchos carismáticos enemigos y aliados de la serie (mi amada gata negra aparece como guía en las ocho fases del juego). Por fin mi colega *Spidey* podrá disfrutar del juego que tanto ha soñado (juegos *hentais* aparte claro ^_^).


Evil Dead 2

También quisiera destacar la presencia de **Microsoft** y de su **X-Box**, cuyo nombre ha sido cambiado a **Xbox**, que nos ofrecía diversas *demos* gráficas que dejaban a todos los presentes boquiabiertos. Parece que el procesador con el que contará esa consola será de 733 Mhz en vez de los 600 previstos inicialmente. Pero todavía no podemos ver ningún juego para esa consola ya que todavía no tienen listos los *kits* de desarrollo. Ya veremos que le depara el futuro a esa bestia.

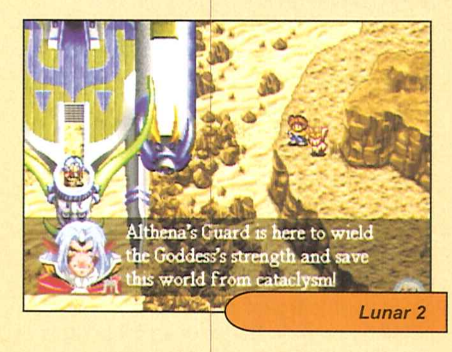
Ya lo habéis visto, como se ha visto en todos los **E3**, la industria de los videojuegos está cada vez más floreciente. Hace menos de 10 años teníamos a la **Super Nintendo** y a la **Megadrive**. Ahora vamos a tener la **Dreamcast**, la **Playstation2**, la **Dolphin** y la **Xbox** peleándose para seducirnos. Ahhh, me gusta que se peleen por mí. Me gusta ser deseado... me gusta ser mujer... digoooo me gusta ser un consolero. Eso ha sido todo. Sed buenos, ayudad a los ancianitos a cruzar la calle y sobre todo ¡Matad a muchos zombis! Y ya sabéis, mi correo está abierto y contesto a todas las cartas. ¡No dudéis en escribir!

Gozu
gozu@hotmail.com


Legend of Mana



Torneko, Last Hope



Lunar 2



Lunar 2


Spiderman

SPACE CHANNEL 5

Space Channel 5 ha sido uno de los juegos más exitosos y mejor recibidos por la crítica nipona en los últimos tiempos. El desembarco en occidente está cerca... muy cerca.

Space Channel 5 es un estrambótico juego en la línea de ***Parappa the Rapper***, o sea, mucha música y habilidad por nuestra parte con el control pad. Esta definición nos puede hacer pensar que estamos ante uno de tantos juegos musicales, pero el aquí presente juego de **Sega** para su insigne **Dreamcast** es, por méritos propios, uno de los más originales y divertidos que hemos tenido la oportunidad de jugar (y difícil, ¿no, ***MrKarate***?).

Como explicó en su día *Mangafan*, ***Space Channel 5*** nos pone de protagonistas a la presentadora de uno de los canales de TV más vistos de todo el espacio. Nuestro querido planeta casualmente ha sido invadido por extraterrestres, y nuestra hermosa chica se encargará tanto de informar al público como de hacer una peligrosa y divertida misión de rescate. Todo mientras, con un tan simple como genial sistema de juego, vamos repitiendo los patrones de movimiento que nos van diciendo los marcianitos. Es así como nuestras masacres se convierten (gracias a la estupenda banda sonora) en todo un espectáculo musical. Y ya que hablamos de espectáculo, el resto de los apartados técnicos sobresalen de la media gracias al total aprovechamiento del potencial 3D de **Dreamcast** para los personajes, con unas coreografías dignas de los mejores capítulos de "*Fama*". Lo extraño es que hayan recurrido al uso de fondos en *FMV* (al estilo de ***Final Fantasy VII, VIII*** o ***Time Commando***)... ¿acaso **Dreamcast** no podría hacer todos estos decorados en tiempo real? Yo, la verdad, creo que sí...

A pesar de que ***Space Channel 5*** tenía todo el aspecto de ser uno de esos juegos que jamás saldrían de Japón, **Sega** ha congratulado a todo el personal con la noticia en el **E3** de que va a ser traducido al inglés. Por fin todos los que no dominemos el idioma nipón vamos a poder enterarnos de las divertidas frases de todos los personajes del juego. Eso sí, lo que desde luego no está confirmado es si **Sega España** se preocupará de que llegue a nuestro país, aunque conociéndolos...

Spidey
joserparker@remetail.es



Sin lugar a dudas estamos ante el mejor y más ambicioso proyecto del mundo de los videojuegos creado hasta el momento. Este proyecto no es otro que ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty***.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY™

Verdaderamente no existen otras palabras para explicar las maravillas que nos esperan con esta nueva producción del ya consagrado director *Hideo Kojima* y todo su magnifico equipo de programación.

Quizá todo esto pueda pareceros algo exagerado; si es así es porque todavía no habéis puesto los videos que adjuntamos con el CD de la revista, ya que después de verlos pensaréis igual que yo.

Los detalles vistos en estos primeros videos nos han dejado con la boca abierta, sobretodo en lo referente a los gráficos y a aspectos relacionados con la ambientación y entorno 3D. Tenemos por ejemplo la perfectamente conseguida lluvia que salpica en los cuerpos de los soldados y de *Snake*, que sin duda es la lluvia mejor conseguida de todos los videojuegos aparecidos por el momento, o el efecto del viento, poseyendo éste igualmente un acabado impecable pudiendo observar como mueve con un realismo sobrecogedor toda la tromba de lluvia que cae en la primera parte del juego o como mueve la cinta y pelo de *Snake* de una manera nunca vista anteriormente.

Pasando a comentar otros aspectos gráficos, se podría destacar el gran acabado conseguido en las caras de los personajes, mostrando gestos y expresiones diferentes según el momento y las circunstancias que estén pasando.

Otro aspecto elogiable son los magníficos movimientos de los que hacen gala *Snake* y los soldados, pareciendo simplemente personas de verdad y comportándose como tales.

En lo poco que hemos podido ver, se desvela que *Snake* puede realizar todos los movimientos que ya poseía y otros que descartaron de la entrega anterior, más una cantidad bestial de acciones nuevas, todos de gran realismo.

En ***MGS2*** podremos ver caras conocidas como a *Revolver Ocelot*, y parece ser aunque no es seguro, que estarán *Liquid Snake* y el carismático *Ninja* (*Gray Fox*) de la entrega anterior.

Y podría seguir enumerando multitud de maravillas que he podido ver en los escasos minutos que **Konami** nos ha brindado como anticipo a lo que se nos avecina.

Existe algo que me pregunto desde que vi por primera vez ***MGS2: Sons of Liberty***, y es lo siguiente: si los primeros juegos de **Playstation 2**, es decir, los aparecidos en su primer año de vida como es el caso de ***MGS2*** ya poseen un acabado espectacular... cuando esta consola lleve unos tres años en proceso... ¿qué maravillosas bestialidades nos esperarán?

Entrevista a *Hideo Kojima* llevada acabo en el reciente **E3** realizada por "*Gamer´s Republic*":



Gamer´s Republic: ¿Qué podremos encontrar en ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** que no tuviera ya el primero? ¿Si el primero ya era excelente, como será este?

Hideo Kojima: En esta segunda parte, los efectos de las sombras en los personajes no serán únicamente "adornos", ya que como habréis podido ver en los videos, cuando el enemigo ve el reflejo o la sombra en el suelo o paredes, éste es alertado inmediatamente de tu presencia, sin necesidad de ver a *Snake* físicamente.



Otra cosa que hemos intentado reflejar con gran realismo es el ambiente que se vive en el juego, como el viento, la temperatura, la humedad o la lluvia, en la que en momentos podremos observar como las gotas de agua nublan temporalmente la vista de

Snake en posición de "vista en primera persona" o cómo salpican en los personajes, consiguiendo un efecto nunca visto anteriormente.

Todo esto ha sido posible usando las potentes capacidades de cálculos "*Emotion Engine*" que posee **Playstation 2**.

La inteligencia artificial conseguida en ***Metal Gear Solid 1*** no fue muy buena, ya que los soldados parecían en algunos momentos muñecos, pero ahora en **Playstation 2** la inteligencia artificial se ha mejorado mucho.

En ***MGS1*** cuando descubrían a *Snake*, muchos soldados intentaban capturarlo, pero esta vez, *Snake* se tendrá que enfrentar a un verdadero grupo de soldados que trabajaran en equipo. Estos equipos de soldados estarán encabezados por un capitán y un sub-capitán que darán ordenes a otros soldados. Los capitanes visten de otra manera y su armamento es diferente, por lo que *Snake* tendrá que usar muy bien su cerebro y realizar estrategias de asalto, como por ejemplo eliminar al capitán causando una profunda confusión al equipo, que sin las ordenes oportunas de su capitán se disolverá poco a poco y será más fácil acabar con él.

Lógicamente, *Snake* podrá esconderse de los soldados de muchas maneras diferentes, muchas más de las que pudimos ver en la anterior entrega.

GR: ¿Cuál es el punto crucial, el punto más importante del juego?

HK: ***Metal Gear Solid 2*** es un juego. Y como tal lo que intenta conseguir es divertir lo máximo posible al jugador. El control ha sido programado intentando crean un balance entre jugabilidad y buenos gráficos, pero sin que estos entorpezcan la susodicha jugabilidad.

Para conseguir esto, hemos reducido en algunos lugares del juego el numero de polígonos para conseguir una perfecta jugabilidad en todo momento, por lo que podremos observar como otros juegos poseen gráficos "pre-renderizados" mejores y más bonitos que los de ***MGS2***, pero ese no es nuestro objetivo, nuestro objetivo es divertir al máximo al jugador (NOTA del redactor: *Hideo Kojima* tan humilde como siempre, mira que decir que los gráficos de ***MGS2*** son superados por otros títulos... ¡¡¡pero si gráficamente es lo mejor que se ha visto nunca en un videojuego!!!)







En el juego podremos interactuar con los escenarios, rompiendo objetos con los disparos, volcando estanterías, dándonos la lluvia en la cara, las sombras y reflejos... nos gusta pensar que hemos creado un mundo 3D perfecto, lleno de miles de detalles incontables.

Como por ejemplo: si en el juego nos encontramos con una mesa de vidrio, el reflejo de *Snake* se verá perfectamente en él, presentando dos modelos de personajes idénticos con el mismo numero de detalles en ambos casos, tanto en el reflejo de la mesa como en el *Snake* verdadero. Otros juegos ignorarían el reflejo de la mesa y se centrarían únicamente en mostrar al personaje principal con un mayor numero de detalles... nosotros no.

GR: He leído en la *Famitsu* (NOTA: la revista de videojuegos más carismática de Japón) que usted decía que en ***MGS2*** no se están usando un gran numero de polígonos ¿es que se está utilizando otra tecnología aparte de los polígonos?

HK: Sí estamos utilizando polígonos, pero nos centramos también en los escenarios y diferentes partes de las habitaciones, no otorgándoles todos los polígonos sólo a los personajes.

GR: ¿Para obtener otros efectos?

HK: Exactamente. Nosotros hemos visto el "***The Bouncer***" y los modelos están realmente bien hechos, llenos de detalles y con muchos polígonos, pero si os fijáis en las sombras, veréis que son simples círculos negros. En ***MGS2*** se usan menos polígonos en los personajes y se reparten entre los muchos efectos que posee el juego, como las perfectas sombras o reflejos en los suelos o espejos, dándole un mayor realismo... simplemente otra forma de hacer y enfocar las cosas...

GR:¿Las asombrosas sombras vistas en ***MGS2*** están calculadas por "*hardware*" o por "*software*"?

HK: *Software*. **Playstation 2** no posee esta habilidad, el *hardware* de la máquina no puede hacer esto por sí solo.

GR: ¿Nos estábamos preguntando si todo el juego se desarrolla en el barco visto en los videos?

HK: Es un petrolero...

GR: ¿Pero habrá más aéreas en el juego?

HK: Muchas más...

PREVIEW - PLAYSTATION 2



GR:
Se rumorea que la chica de pelo corto vista en los videos será un personajes seleccionable, ¿es eso verdad?

HK: Es un secreto...

GR: ¿Me estaba preguntando si una de las voces que hemos oído en los videos es la de *Liquid*?

HK: Sí. Es la voz de *Liquid*...

GR: ¿Cuánto tiempo se lleva programando este proyecto?

HK: Desde que empezamos a realizar experimentos y pruebas... supongo que hace más o menos un año.

GR: ¡El resultado obtenido en tan solo un año es asombroso!

GR: En la versión Americana del juego, podremos oír las mismas voces que en la anterior entrega?

HK: Eso no es seguro.

GR: *Metal Gear* se ha convertido en un título explosivamente popular, por lo que, ¿tu próximo proyecto será otro ***Metal Gear*** o será otra cosa diferente?

HK: No estoy seguro, ya que la aceptación que obtuvo la anterior entrega en Europa y sobretodo en América fue demoledora; tengo algo en mente, pero no se que realizaré primero...

GR: Ya que tu trabajo ha tenido tanta aceptación en los países de habla Inglesa, ¿existe la posibilidad de que se lance traducido el ***Policenauts***?

HK: Yo no busco regresar a mi pasado. Prefiero realizar y lanzar fuera de las fronteras de Japón otros títulos nuevos y no volver a los antiguos.

GR: Ya veo... pero tenga en cuenta que los jugadores Americanos y Europeos que no han tenido la oportunidad de jugarlo en su idioma...

HK: NO.

GR: ¿Podremos ver a *Meryl* en ***MGS2***?

HK: Es un secreto.

GR: ¿En este momento cuánto se lleva realizado del juego?

HK: Se ha terminado el *engine* de sistema de juego, las acciones completas de *Solid Snake* y la de los soldados, pero falta realizar la historia, los sucesos ocurridos en el juego y la construcción de muchas zonas y habitaciones, los personajes principales del juego y una largo etcétera... Nos queda un largo camino por recorrer.

Este es uno de los nuevos Metal Gear que aparecerán en Metal Gear Solid 2. Realmente innovador...

GR: Viéndolo así... ¿parece que usted no tiene mucho tiempo para dedicarle al ***Z.O.E.***?

HK: Yo soy el productor de ***Z.O.E.*** En ***Metal Gear Solid 2*** yo soy el escritor de la historia, el diseñador de los mapas y básicamente yo lo hago todo. Con ***Z.O.E.*** sólo soy el productor por lo que únicamente dirijo de vez en cuando a mi maravilloso equipo de programación y les dejo hacer lo que ellos quieran y de la manera que ellos quieran, yo sólo los aconsejo de vez en cuando.

GR: ¿En ***MGS2*** se utilizara la captura de movimiento al igual que en la anterior entrega?

HK: *Solid Snake* no es una persona real, y puede realizar muchos movimientos que gustan mucho al público pero que son imposibles de realizar por una persona normal y que lógicamente incluiremos de manera manual, pero también habrá un gran numero de movimientos realizados con la técnica "*motion capture*".

GR: ¿De donde saca las ideas de la base argumental de sus producciones?

HK: Prácticamente no las tengo que pensar, explotan dentro de mí y van saliendo sin pausa. Muchas veces, cuando estoy terminando de realizar la historia, se me ocurren miles de nuevas tramas argumentales que ya simplemente no puedo incluir porque tendría que cambiar la base total de la historia completamente... esto me molesta muchísimo.

GR: ¿Cuando saldrá ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*** en América y Europa?

HK: Aproximadamente a finales del año que viene, es decir a finales del 2001.

GR: Muchas gracias por todo.

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



VALKYRIE PROFILE

¡¡MUY PRONTO EN INGLÉS!!



Una de las mejores sorpresas que nos ha dado este **E3** ha sido, ni más ni menos, la traducción al inglés del que ha sido uno de los *RPG* más perfectos de los últimos tiempos.

Poco a poco parece que nuevamente los productos de una compañía con tanta solera como **Enix** están volviendo a entrar por la puerta grande en occidente. Igualmente, mucho tiempo ha pasado para que esta gran empresa, antaño rival directa de esos monstruos de la programación llamados **Square**, se colocara de nuevo al pie del cañón, con grandiosos títulos como el próximo capítulo de ***Dragon Quest***, ***Star Ocean Blue Sphere*** o el aquí presente ***Valkyrie Profile***.

El anteriormente conocido como *"project Profile"* ha llegado a ser uno de los juegos de rol más interesantes, bellos y jugables de toda la historia del videojuego. Gráficos 2D realmente fantásticos, una banda sonora tan estupenda como sólida obra de Motoi Sakuraba (maestro también de la *BGM* en ***Star Ocean***), una jugabilidad de ensueño... Sería todo un delito que no llegase este juegazo a nuestro país (como tantas y tantas otras obras de arte), pero por ahora vamos por buen camino, ya que en el pasado **E3** se hizo la presentación de lo que va a ser la versión en inglés de este ***Valkyrie Profile***.

Por lo que se ha podido ver, la traducción se ha mimado como pocas veces se ha hecho en un *RPG*. Se han respetado a la perfección todos los elementos que hacían referencia a la mitología nórdica de tal forma que, según los propios señores de **Enix**, *"parezca una visita al museo"*, intentando llegar así a un nuevo público más adulto. Con respecto a las voces, el doblaje, lejos de ser lo que vimos en ***Star Ocean: The Second Story***, ha tomado un protagonismo como pocas veces hemos visto en una producción del género. Se han contratado actores profesionales de doblaje que han trabajado en series de televisión como ***Pokémon*** (la voz de *Misty* es la de nuestra valquiria) o incluso en el hit ***Metal Gear Solid***. Todo un acierto que no hará más que pulir lo ya por sí brillante de este juego.



Recordando un poco lo que es el juego en sí, ***Valkyrie Profile*** está basado en la mitología nórdica, poniéndonos en el papel de *Renas*, una valquiria a las órdenes de *Odín* (dios de los vikingos), viajaremos por las tierras de *Midgard* (así es como llaman los dioses nórdicos a nuestro planeta) a lo largo de ocho capítulos para reclutar a todos los valerosos guerreros caídos, llevarlos al *Valhalla* y prepararlos para afrontar el anunciado *Ragnarok* en una apoteósica batalla final entre dioses. Suena épico, ¿verdad? Pues eso no es nada comparado con lo que es el desarrollo del juego en sí. El desarrollo de esta aventura ha sido recreado absolutamente en dos dimensiones, unas dos dimensiones tan bonitas y detalladas que nos harán olvidar que existen los juegos poligonales. Los bellísimos escenarios han sido excelentemente pre-renderizados, animados gracias a un *scroll parallax* que a la vez hace uso de eficaces efectos de *scaling* (algo parecido a lo que ya vimos en ***Quest For Glory V***). Así, el aspecto visual de ***Valkyrie Profile*** ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle, aspecto que no sólo se ve en el juego en sí (dignos de mención son los primeros planos de los personajes), sino en la espectacular introducción animada, creada por los famosos estudios **Production I.G.** En lo referente a los combates, que siguen los patrones clásicos, se mostrarán con personajes en 2D y escenarios pseudo-tridimensionales, con un atractivo sistema de control que hace gala de una gran versatilidad.



Queda muy poco tiempo para que ya podamos disfrutar de lleno de esta majestuosa aventura, que nos tendrá enganchados a nuestras **PSX** durante incontables horas. Puro vicio adornado por los mejores gráficos bidimensionales vistos hasta la fecha. Un regalo para los ojos, incluso para el oído... pero sobre todo para nuestras manos (*pad* agarrado, eso sí) y nuestra mente, que viajará a un mundo en el que los dioses serán nuestros seres de confianza y nuestros compañeros de armas. Un regalo de **Tri-Ace** y **Enix** que estará disponible en los EUA a partir del tercer trimestre del presente año. *RPG* forever!

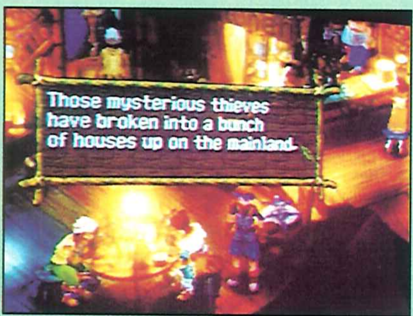
Spidey
joserparker@retemail.es

CHRONO CROSS

¡¡OTRO QUE PODREMOS ENTENDER!! EMPIEZA LA BUENA RACHA...

Desde su salida el pasado 14 de noviembre en Japón, aquí en la redacción hemos estado contando los días, las horas, los minutos y los segundos hasta que por fin tenemos la inmensa obra de **Square** en un idioma mucho más entendible que el nipón.









Parece que fue ayer... **Square**, compañía sorprendente donde las haya, lleva bastante más de una década sorprendiendo a propios y extraños con prácticamente todas y cada una de las producciones que elabora. Desde aquellos tímidos principios realizando versiones de juegos de otras compañías para diversas plataformas y creando su primer y valiente ***Final Fantasy***, pasando por experimentos no roleros de los cuales salieron bombazos como ***Einhänder, Parasite Eve*** o ***Racing Lagoon***, hasta los tiempos actuales en los que de lleno se ha convertido en una de las compañías estandarte de la nueva consola de **Sony**, siempre con el éxito de la saga *rpg* más fantástica de todos los tiempos, los ya mencionados ***FF***. De todos modos, ha sido un éxito que nos ha pasado un tanto lejano a todos los españolitos de a pie, ya que la gran mayoría de los títulos de esta empresa no han pisado Europa, o en el peor de los casos, ni siquiera ha salido de Japón.

La versión en inglés de ***Chrono Cross*** fue expuesta por primera vez en este **E3**, creando una espectación total a su alrededor. Uno de los comentarios más extendidos era el de que (tras un suspiro de alivio) por fin podríamos disfrutar de una de las mayores obras de arte contemporáneas a la vez que entenderíamos la historia. Tras lo que se pudo contemplar del juego en su nueva versión idiomática, pudimos observar varios detalles que a algunos no les terminaron de gustar y que ahora paso a comentar.

Lo que menos convenció a los puristas del original japonés es que los nombres de los personajes tienen un límite de seis caracteres. Sí, bastante poco, sobre todo teniendo en cuenta que en la versión nipona teníamos a nombres como *Yamaneko*, *Tsukiyomi* o *Starchild*. Por ejemplo, el pérfido ser felino llamado *Yamaneko* a pasado ahora a llamarse *Lynx*. Casi suena a prota de cierto juego de **Nintendo**... o a aquella portátil de **Atari**... pero no, *Lynx* en esta ocasión es la traducción de *Yamaneko*, o sea, "lince", aunque más literalmente sería "gato de montaña". De todos modos, al igual que muchos otros *rpg*s de **Square**, podremos renombrar a nuestro antojo los nombres de los personajes.

Afortunadamente, el resto de la traslación es del todo excelente. Todos los textos transmiten las mismas emociones de las que tanto se ha hablado en su versión nipona, sin perder un ápice de su contenido original. Situaciones tristes, momentos de humor... realmente en esos momentos se nota el esfuerzo de los traductores por hacer un trabajo redondo, fideligno al máximo. Además, algunos personajes hablan con particulares acentos, como por ejemplo *Harle* (*Tsukiyomi*) que cecea genialmente todo lo ceceable, o *Starky* (*Starchild*), con su manía de alargar las vocales al hablar (*What doo you seee?*). Vamos, que con sólo leer cualquier frase de estos carismáticos personajes los reconoceremos casi como si oyésemos su propia voz. Un detalle genial por parte de los señores de **Square**.

A pesar de lo avanzado de la traducción, el juego no estará completamente acabado y disponible hasta agosto en los Estados Unidos. Se nota que se lo están tomando con calma, ya que esta superproducción se lo merece, se merece toda atención para que termine siendo un producto más redondo aún de lo que ya es (¿puede redondearse más una esfera perfecta?). Ahora sólo queda esperar que podamos disfrutarlo en castellano. Sería el detalle y el regalo perfecto para todos los que hablamos la lengua de *Cervantes* el que pudiéramos despedir la obra de **Square** en nuestras amadas **PlayStations** con sendas versiones en castellano de ***Vagrant Story***, ***Parasite Eve 2***, ***Final Fantasy IX*** y, por supuesto, este magnífico, genial, maravilloso e increíble ***Chrono Cross***.

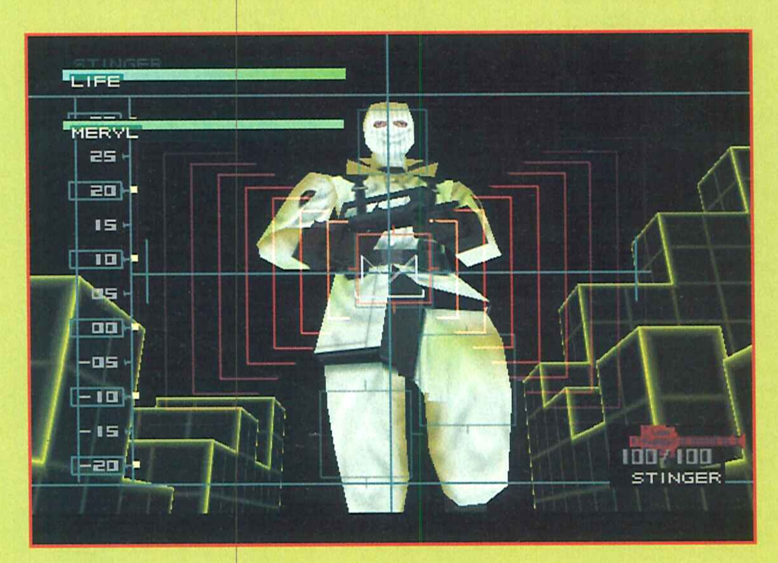
Spidey
joserparker@retemail.es

MUY PRONTO PARA PC LA CONVERSIÓN MÁS PATÉTICA Y RIDÍCULA DE METAL GEAR SOLID.

Si Hideo Kojima tiene algo que ver con esto, que le encierren en un manicomio...







Aún estamos investigando si estas imágenes, difundidas por los medios informativos sobre videojuegos en la red, son realmente auténticas. De serlo, tendríamos ante nuestras narices la peor conversión posible del tantas veces idolatrado ***Metal Gear Solid*** y quienes se hayan encargado de dicha reprogramación han conseguido al igual que *Snake* hacer posible lo imposible (en este caso convertir su impecable aspecto en una piltrafa ridícula.

¿De veras *Hideo Kojima* ha permitido que se ridiculice a su magnífico personaje poniéndole ojos de tía porrera y un pelo patético digno de los más puros horteras de discoteca? Y ese mechón caído en la frente... ¡¡Aaaaaagh!! ¡¡Menuda basuraaaaa!!

Seguramente saltarán los protectores radicales del pantallazo azul, alegando estupideces como "al menos no se ve borroso" o algo asi, pero si tenemos en cuenta lo MAL que queda darle alta resolución a un juego con unos efectos que ralentizarán al más bestia **PC** del momento (¡Oh, gran **Pentium III**!), pues prefiero ver redondeados los vértices de unos polígonos hoy en día quizá desfasados, pero al menos no tan secos como en esta versión.

Supongo que en lo que respecta al juego, todo será igual que en el original (salvo lo gráfico, que me gustaría ver la cara "bonica" que le habrán endiñado a *Meryl*). Sin duda todo lo que no hayan tocado los americanos seguirá siendo perfecto.

Así pues, una vez llevado el susto con tamaña piltrafa, ahora es cuando a los usuarios del **PC** se le empiezan a despertar las posibilidades de jugar a algo en condiciones. Bueno, ya estaban los ***Resident*** y los ***Final Fantasy***... aunque, ahora que caigo, si el ***Resident Evil 2*** va tan mal...

¡Bah! Mejor no hacerle tanto ascos al gran invento de Microsoft... ¿O será la **X-Box** la gran sorpresa de esta compañía? Yo desde luego espero poco de ella, viniendo de donde viene...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com



ELDER GATE



Los fans de los juegos de rol están de enhorabuena. **Konami**, que en absoluto se ha olvidado de los usuarios de **PlayStation**, está preparando lo que va a ser uno de los *rpg* más innovadores del momento.

Si ya de por sí, el nombre de **Konami** es toda una representación de calidad, prestigio y buen hacer en el mundo de los videojuegos, el que sigan produciendo títulos de calidad para la consola 32 bits de **Sony** justo cuando muchísimas compañías grandes se están volcando única y exclusivamente en la siguiente generación de **PSX** es todo un acto honorable que hace que aún más tengamos en cuenta la genialidad de esta compañía nipona.



Todos y cada uno de los *rpg* de estos programadores para **PSX** han sido de una calidad rotunda, hayan sido o no éxitos, pero sin lugar a dudas han marcado huella de una forma muy particular. Con un estilo muy diferente al mostrado por **Square** en sus producciones roleras, **Konami** (siempre con su toque personal) nos ha regalado hermosísimos relatos jugables como ***Suikoden, Vandal Hearts*** o ***Azure Dreams***. Ahora, mientras está ultimando exclusivamente para **PS2** ***Reiselied: Ephemeral Fantasia*** (título inicialmente destinado para **Dreamcast**), está a punto de ver la luz un nuevo y fantástico juego de rol lleno de interesantísimas novedades.



Cada nueva partida en ***Elder Gate*** será totalmente distinta de las anteriores, gracias a un nuevo sistema en el que el juego genera de forma aleatoria todos los eventos, ciudades, mapas, mazmorras... Así nunca tendremos reparos en comenzar una nueva aventura una vez acabado el juego (que por cierto, no es nada corto). Aparte de este nuevo sistema de generación, los combates se resuelven por el clásico sistema de turnos, manteniendo los esquemas típicos de los *rpg*, sólo que en esta ocasión **Konami** también ha incluido ciertas innovaciones. Cada arma tendrá un rango de ataque diferente, pudiendo llegar a dañar a nuestros propios compañeros si están demasiado cerca de nuestros golpes al enemigo, por lo cual el componente estratégico se multiplica, dando un aliciente más a los usualmente monótonos combates de la mayoría de los juegos de rol.

El aspecto gráfico muestra un motor tridimensional bastante aparente, rozando en ocasiones la genialidad en los espectaculares combates. Todos y cada uno de los elementos en pantalla estarán diseñados poligonalmente con sumo detalle y buen gusto, los cuales también aprovecharán de forma impecable las agradecidas cualidades de **PS2** para suavizar el aspecto gráfico de los motores 3D de **PSX**. Aparte, el diseño de los personajes recuerda mucho a los del maravilloso ***Suikoden***, apareciendo estos magníficos dibujos en una excelente introducción animada. En lo que concierne a la banda sonora, poco puedo deciros, pero tratándose de **Konami** sólo podemos esperar lo mejor (¿hay algún juego de **Konami** con mala *BSO*?).



Muy poco más os podemos detallar sobre la nueva obra rolera para **PlayStation**... tan sólo que muy posiblemente estemos delante de un verdadero campanazo jugable. Atentos pues.

Spidey
joserparker@retemail.es



TRAS VARIOS MESES DE COMPLETO SILENCIO, CAPCOM DESVELA EL ASPECTO ACTUAL DEL ESPERADO VERSUS DEL MILENIO.

Con un aspecto muy renovado respecto a lo que vimos hace unos números, **Capcom** presentó el pasado mes unos videos en los que podíamos ver en acción a los principales personajes de las dos eternas rivales de la lucha 2D: **Capcom** y **SNK**.
Con respecto al título del juego, como podréis observar se han invertido las compañías (o sea, que ***SNK Vs. Capcom*** ahora es al revés). Imagino que eso estará en relación con el hecho de que en la **Neo·Geo Pocket** se pusiese ***SNK Vs. Capcom***, siendo **SNK** la encargada de programarlo, y para la versión *arcade*, siendo **Capcom**, pues se han puesto primeros. Al menos a nosotros, mientras salga, nos da igual el título que lleve por delante. Y por cierto, que en *arcade* saldrá este mes de Agosto (¡ya mismo!).
Con tan sólo un 15% del total del juego ya podemos ver los grandes cambios que el juego aporta con respecto a la idea que nos hacíamos viendo las imágenes que se soltaron tiempo atrás, que no eran ni mucho menos unos falsos montajes (varias de ellas estaban en la web japonesa de **Capcom**). Los personajes han sido totalmente rediseñados y sólo parecen quedar igual los señores *Zangief* y *Raiden* (igual con respecto a lo que ya se vio anteriormente). Esperemos que ese 15% no sea sólo porque llevan unos pocos personajes hechos de los 28 con los que contará, ya que por los vídeos (incluídos por supuesto en el CD de este mes) podemos ver que los ataques no están muy ajustados (o sea, que en los combos se desenganchan, como si fuese un ***Mugen***) y la velocidad de juego es realmente pasmosa...



Ahí van los dos marcándose una pose para ver quién llega más alto. ¡¡Lo que tenéis que hacer es daros de piños en los dientes!! XD





En las *mail list* (listas de correo por internet relacionadas con temas concretos, y en este caso de juegos de lucha) nadie se acababa de tragar el aspecto que ofreció **Capcom** del juego, e imaginamos que por eso se ha retrasado la salida tantos meses, para darle un nuevo acabado en el que los personajes no cantasen tanto unos junto a otros. Uff...



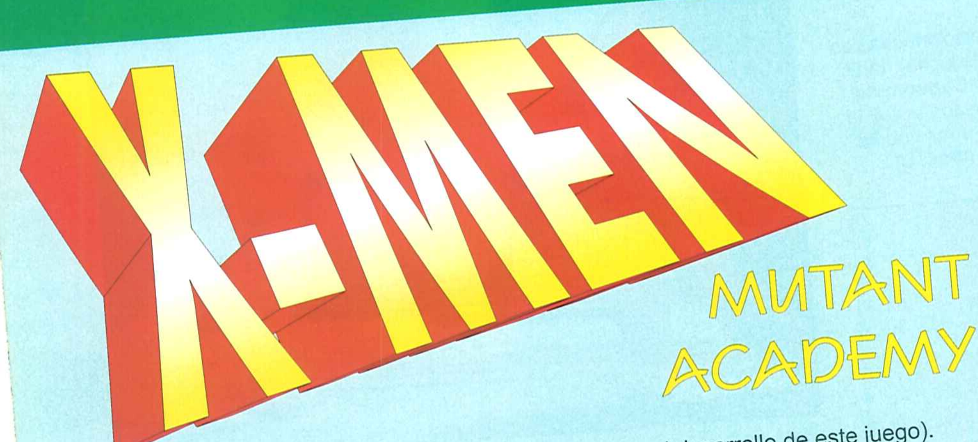


Como podéis ver arriba, los personajes de **Capcom** han sido finalmente sustituidos de la versión ***Zero*** por la de ***SFIII***, muchísimo más acordes con el estilo estilizado de los personajes de **SNK**. ¡Nuestras plegarias se oyen! A ver si nos sorprenden y les meten a los karatekas unos pocos golpes nuevos y ya rematan la faena ¿O acaso pretenderán quitarle golpes a los del ***King of Fighters***?. No lo creo. Mención especial para *Terry Bogard*, al que le han añadido el nuevo *desperate attack* del **Mark of the Wolves**, pese a tener el aspecto con el que se dio a conocer, gorra inclusive.

¿No encontráis raro a Iori Yagami junto a Ken Master? La verdad es que los diseños cantan lo suyo, pero eso es lo de menos. Aquí se medirán bien las diferencias...

Los *frames* de los personajes **SNK** se verán gratamente recompensados y ataques como la llama de *Iori* quedan realmente espectaculares, conservando además el estilo transparente que **SNK** les ha dado a los golpes especiales en su ***KOF'99 Evolution*** para **Dreamcast**.
Entre los nuevos datos que **Capcom** ha soltado se ha desvelado un nuevo sistema de juego realmente interesante. Su nombre: *Variable Team System*. Consiste en lo siguiente: Los personajes del juego tienen una nivelación distinta de fuerza (dependiendo de los ataques y lo que quite cada uno), que le da como resultado una estimación de poder entre 1 y 4 *levels*. Entonces, en este modo de juego podremos hacer equipos de luchadores de hasta *level* 4, o sea, podremos jugar con 4 personajes de *level* 1 en grupo, o 2 de *level* 2, o 1 de *level* 2 + 2 de *level* 1. Este nuevo modo de combate por equipos es realmente curioso, sobretodo para quienes el *modo versus* simple les parezca ya algo soso.
Como siempre, seguiremos informando...

Mr.Karate (*mrkarate@mixmail.com*)



Parece que los héroes de la **MARVEL** están de moda. No sólo *Spider-Man* va a relanzarse en el mundo de los videojuegos, sino que **Activision** nuevamente es la encargada de que los mutantes del Profesor *Xavier* invadan los 32 bits de **Sony** y la pequeña **Game Boy**.

Nacidos de la mano del inimitable *Stan Lee* y el maestro (que en paz descanse) *Jack Kirby*, ***X-Men***, tras unos titubeantes comienzos, y genialmente relanzados por los autores británicos *Chris Claremont* y *John Byrne*, se convirtieron en el cómic más vendido de **Marvel**, llegando a superar ampliamente en ventas a colecciones ya consagradas como ***Spider-Man*** o ***Los Cuatro Fantásticos.*** Ahora, con una película en ciernes de la mano de **Twenty Century Fox** (con muy buena pinta, por cierto) los 32 bits más famosos de la historia y la igualmente conocida portátil de **Nintendo** se preparan para acoger el estreno de estos héroes en la lucha poligonal (bueno, en **Game Boy** sin polígonos, claro).

En la presentación pudimos ver que estaba prácticamente acabado, de hecho el juego llevaba ya bastante tiempo en desarrollo (se vio por primera vez en el **E3** del 98), pero la salida está prevista para este verano, y muy probablemente a cuento del estreno de la antes mencionada película. Cierto es que, hace muchos meses, cuando vimos las primera betas de este ***X-Men***, el juego nos pareció a todos una verdadera piltrafa, pero lo que hemos visto ahora tiene todo el aspecto de convertirse en un auténtico bombazo. Los programadores de **Paradox** (los mismos que dieron vida al censurado ***Thrill Kill***) han realizado un magnífico trabajo con los mutantes, con lo que va a ser un *beat'em up* tridimensional que poco va a tener que envidiar a los hitos de **Capcom** con los héroes de la **Marvel**.

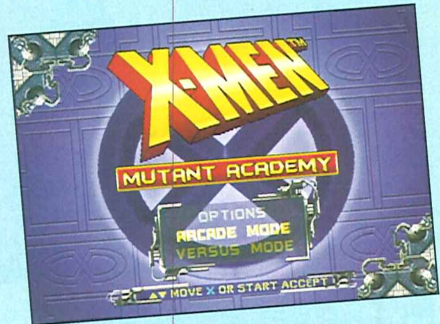
Diez son los personajes a elegir: *Cíclope, Lobezno, Gámbito, Tormenta, Bestia, Fénix, Sapo, Mística, Dientes de Sable* y *Magneto*. Es curioso que hayan elegido un personaje como *el Sapo*, bastante pobre y patético en el cómic, pero claro, como sale en la película... (ahí se ve la influencia del film en el desarrollo de este juego). Lucharemos en otros tantos diez escenarios sacados directamente del cómic, como la tierra salvaje, la sala de peligro o Nueva York tras la invasión de los Centinelas. Todo ello a través de los diversos modos disponibles: *Academy Training, Arcade Cerebro* and *Versus*.

En lo que respecta a la jugabilidad, encontraremos muchas similitudes con la saga ***Street Fighter***. Un control sencillo, unas magias muy accesibles, rapidez de movimientos, combos bastante aparentes y eficaces... ***X-Men Mutant Academy*** atesora toda la jugabilidad de los grandes clásicos de la lucha con la calidad técnica que se puede esperar hoy día.

Y hablando de ***Street Fighter***, el equipo desarrollador de la versión **Game Boy** es, ni más ni menos que los programadores del increíble ***Street Fighter Alpha*** para la misma consola: **Crawfish Interactive**. Al igual que en la versión 32 bits, tendremos a los diez personajes listos para liarse a tortas dentro de la pequeña portátil, todos ellos con sus respectivas magias. Gráficamente tiene un aspecto bastante espectacular. Los escenarios están recreados con una majestuosidad muy pocas veces vista en portátil alguna. Los personajes cuentan con un tamaño y un detallismo realmente sorprendente, coloreados con mucha habilidad. Y encima, todo se mueve a las mil maravillas, y respondiendo al control de forma envidiable.

Pues bien, amigos lectores, no os voy a seguir poniendo los dientes largos. Ambas versiones de ***X-Men Mutant Academy*** estarán disponibles a mediados de año. Así que *marvel-zombies*, atentos a este lanzamiento. Y al resto, os digo tres cuartos de lo mismo, ya que nos encontramos ante un par de juegazos de esos que marcan historia.

Spidey
joserparker@retemail.es









SPIDERMAN

PlayStation se prepara para recibir con todos los honores a nuestro amigo y vecino el cabeza de red.

Erase una vez, allá por el año 1961, una revista de cómics llamada **Amazing Adventures**. Ésta no era más que una de las muchas publicaciones de ciencia ficción y monstruos que existían por aquella época. Estaba construida en sus seis primeros números por cortos relatos escritos por *Stan Lee* y dibujados por *Jack Kirby*. Después cambió su nombre por el de **Amazing Adult Fantasy**, y el ilustrador fue *Steve Ditko*. Pero ésta era una colección ciertamente condenada, las ventas estaban bajando de mala manera a pesar de que el equipo creativo se volcaba totalmente para hacer un producto digno. Así pues, la editorial decidió que el número 15 fuese el último. *Stan Lee* buscaba ubicación para una historia de la que sus jefes no querían saber nada, y pensó que el moribundo título sería el lugar adecuado. En palabras de *Stan Lee*: "Mientras estaba sentado mirando fijamente la pared, con ésta devolviéndome la mirada, me fijé en que había una mosca zumbando en torno a mi cabeza. 'Uau', pensé. '¿Y si un superhéroe pudiera trepar por las paredes?' No hizo falta mucho más, pero necesitaba un nombre para el nuevo héroe. ¿Mosca *Man*? No, demasiado juvenil. ¿Mosquito *Man*? No me sonaba. Entonces me acordé de una colección de novelas baratas que leía de niño, ***The Spider***. ¡*The Spider*, Señor de los Hombres!, ¡Una araña! ¡*Spider-Man*! Ya sabéis el resto". Así pues, el último número de la colección, que se llamó para la ocasión ***Amazing Fantasy***, presentó la primera historia del que hoy es uno de los superhéroes más populares del mundo del cómic. El éxito fue tal que, los mismos autores, *Stan Lee* y *Steve Ditko*, comenzaron algunos meses después la colección regular del héroe arácnido: ***The Amazing Spider-Man***.

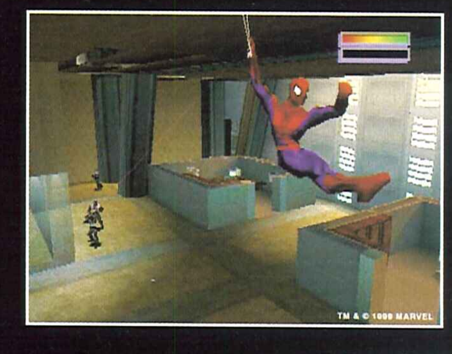
Tras este paréntesis histórico (no todo es *manga* en este mundo), **Neversoft Entertainment** y **Activision** están trabajando a pleno rendimiento en lo que va a ser el mejor juego del hombre araña, o al menos eso parece. Remontándonos nuevamente en el pasado, el trepamuros de **Marvel** ha protagonizado, con mayor o peor fortuna, toda una serie de juegos en diferentes sistemas. Desde aquellas aventuras gráfico-conversacionales de **Adventure Soft** para los ordenadores de 8 bits, pasando por juegos como ***Dr. Doom's Revenge*** (ordenadores de 8 y 16 bits), un plataformero y pequeñísimo ***Spider-Man*** (también 8 y 16), los varios juegos de **Sega**, tanto para recreativa como las distintas entregas para **Master System, Game Gear, Mega Drive, Mega CD** y **32X**, los juegos de **Acclaim** y **LJN** para los distintos sistemas de **Nintendo**, el estupendo ***Lethal Foes*** de **Epoch** para **Super Famicom**... hasta las entregas superheróicas de **Capcom, *Spider-Man*** ha estado esperando una aparición en la que su protagonismo sea un total *crack* tecno-lúdico. Y parece ser que ésta va a ser la ocasión.



Aunque ya se han oído los primeros comentarios que lo tachan de clon de ***Tomb Raider*** (muchos de nosotros estamos ya de *Larita* hasta los *tamagos*), ***Spider-Man*** presumirá de ser todo un espectáculo gráfico al servicio de una libertad de movimientos que roza lo sobrenatural. Podremos balancearnos por la ciudad casi sintiendo el vértigo y el airecillo en la cara, trepar muros, techos de forma intuitiva, luchar con cientos de enemigos, atarlos en nuestra telaraña, encontrarnos con viejos conocidos como *Daredevil* o luchar contra malosos famosos como *Rhino, el Lagarto* o *el Escorpión*. Y todo a través de un guión perfectamente construido para que nos sintamos del todo inmersos en un verdadero cómic **Marvel**.



Activision tiene previsto el lanzamiento de este asombroso ***Spider-Man*** para esta misma primavera, y de hecho lo que hemos podido ver en el pasado **E3** estaba bastante avanzado. Es por ello que lo mejor que podemos ir haciendo es ir cargando nuestros cartuchos lanzarredes y releer las añejas aventuras de nuestro trepamuros favorito (y que no puedo evitar decir que, como las viejas aventuras del joven *Peter Parker*, ninguna :P).



Spidey
joserparker@retemail.es

ÚLTIMAS NOTICIAS - LAST NEWS

Debido a que en el mes de Julio estaremos de vacaciones (más o menos), el próximo número será el **Extra3** y no saldrá revista normal, con lo cual vamos a poner una página más de noticias a horas de cierre editorial. Aquí van:

SEGA:

Empezamos con la gran hecatombe. **Sega** ha despedido a su presidente por los pésimos resultados obtenidos con la **Dreamcast**.

En las cuentas finales del año fiscal (que tuvo lugar el pasado mes de Marzo) se dieron a conocer las increíbles pérdidas de la compañía, ni más ni menos que 42.000.000.000 de yen. Sega fue incapaz de obtener las ganancias estimadas en 2.000.000.000 de yen con sus más importantes títulos (***Shen Mue***, ***Space Channel 5*** y ***Virtua Striker Version 2000.1***) porque ninguno de ellos alcanzó las ventas que se esperaban.

Sega ha anunciado la aparición de una nueva placa para *arcades* en Japón que hará uso del último sistema de chips *PowerVR* y que superará con creces la velocidad de procesamiento de la ***Naomi***. De hecho, en estos momentos se están desarrollando ya los primeros juegos para esta placa.

Toda esta cadena de acontecimientos viene también unida a la ruptura de acuerdos entre **Sega** y **Microsoft**. Cambios de presidente, de placas para *arcades*, y como era de esperar (nunca aprenderán los pobres) nueva consola. Para hacer frente a los tiempos que corren, la nueva consola (que no se trata en absoluto de **Dreamcast** con *DVD*, sino de una nueva máquina) estará totalmente centrada en el uso de navegación en red.

¿Quiere decir esto que entonces no verán la luz las nuevas entregas de ***ShenMue***? Si las ventas les hacen perder dinero hay que ser muy gili (una pena que este juego no se desarrollase para **PS2**, en cuyo caso habrían vendido muchas veces la cantidad alcanzada en **DC**).

KONAMI vs. SQUARE:

¿Estas dos compañías enemistadas? Se trata de rumores difundidos por las revistas japonesas del sector y las principales *webs* de noticias sobre videojuegos. El tema toma como punto de inicio el momento en el que **Konami** adquiere la patente de exclusividad sobre la *J. League Baseball*, a la vez que **Square** desarrollaba su juego de baseball para **Playstation2**: ***Gekikuukan Pro Baseball: The End of the Century 1999***, que saldría a la venta en breve. **Square** trató de comprarle una sub-licencia a **Konami** para meter esta liga dentro de su juego, cosa que **Konami** rehusó hasta después de que ellos sacasen su ***Jikkyou Powerful Pro Baseball 7*** para **PS2**. **Square** ha tenido que retrasar la salida de su juego en varios meses y como resultado han anunciado perdidas en costes por valor de 1.000.000.000 yen.

La cosa no acaba ahí (que va, ahora empieza lo bueno XD). **Square**, defraudado por la estrategia comercial usada por **Konami** contra ellos, han rechazado la petición de venta del tema *Eyes on Me* de ***Final Fantasy VIII***, que **Konami** quería incluir en su colección de títulos **BEMANI** (musicales), y además han cambiado la fecha de salida de su esperadísimo ***Final Fantasy IX*** hasta el 7 de Julio, día en el que salen también a la venta los juegos de deportes de **Konami** ***Jikkyou Powerful Pro Baseball 7*** y ***Jikkyou Winning Eleven 2000***. Con esto esperan ver reducidos los índices de venta de la codiciosa compañía.

KONAMI:

Han confirmado la salida de su *RPG* para **PlayStation2** ***Reiselied: Ephemeral Fantasia*** el próximo 10 de Agosto en formato *DVD*. El juego, siendo un *RPG*, tendrá la opción ed conectar el mando de ***Guitar Freaks*** para usarlo en algunos combates (?__?).

SQUARE:

Desvelado el título del tema principal el que pondrán voz en ***Final Fantasy IX***. Se trata de The ***Melodies of Life*** y está interpretado por una conocida cantante japonesa llamada *Emiko Shiratori*. Habrá dos versiones de la misma, una en japonés y otra en inglés (esta última supuestamente para la versión internacional del juego). En el número 12 de **Loading** os ofreceremos una parte de la canción que ya rula por internet.

OTROS:

El 27 de Mayo empezarán a emitirse en las televisiones japonesas los anuncios de la puesta en venta de ***Dragon Quest VII***. Estos cortes publicitarios estarán acompañados por los ***SMAP5***, una famosa banda de música *J-Pop* con los que **Enix** pretende llamar aún más la atención de los nuevos jugadores de videojuegos (no nos extraña, con los años que han pasado desde el último *DQ*...). ***Dragon Quest VII*** saldrá finalmente a la venta el próximo 26 de Agosto.

Sony lanzará un control remoto para la opción de películas *DVD* de la *PS2*. Todos los japos (y adinerados españoles con **PS2**) podrán hacerse con el comodón aparato a partir del día 15 de Junio.

En preparación otro juego basado en la popular serie de anime ***Card Captor Sakura***. Esta vez se tratará de un *Tetris* que incluirá modo historia, modo versus, galería de ilustraciones y un modo *omake* (ya sabéis, tonteridas variadas ^_^). Estos de **Arika** le van a dar coba al tema de *Sakura*...

Contrario a lo que las malas lenguas dicen, **Aplisoft & IDED** no han abandonado la distribución de **Neo·Geo Pocket** ni sus juegos en nuestro país. Simplemente desde que en Navidades iniciasen el reparto se quedaron sin stock y los responsables japoneses se retrasan una y otra vez con los envíos. Ya sabéis cuál es el fracaso de **SNK**: como siempre, la mala distribución. Una pena, justo ahora que podíamos estar disfrutando del ***SNK Vs. Capcom*** en un idioma entendible...

Y hablando de **SNK**, la compañía de Osaka no ha confirmado en momento alguno el que esté haciendo una nueva entrega de ***Samurai Spirits*** en 2D, y menos aún le han dado nombre. Muy listos los que lo anuncian ya con pelos y señales...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com







RAY CRISIS

Después de varios años de espera, **Taito** nos brinda la segunda parte del magnifico ***Ray Storm*** que recientemente ha salido en el mercado japonés con el nombre de ***Ray Crisis***.

Esta segunda parte posee algunas novedades con respecto a su antecesor, pero también posee algunos inconvenientes que más adelante explicaré.

En ***Ray Crisis*** tenemos que llevar a la típica nave que dispara millones de balas por segundo y rayitos por los cuatro costados, esta vez por un mundo cibernético, por lo que tendremos que combatir por decirlo de alguna manera contra un virus informático que se ha implantado en la cyber-red mundial.

Las mejoras que ha sufrido esta tercera parte (la primera salió en **Saturn** con el nombre de ***Galactic Attack***) se pueden ver con mayor abundancia en el aspecto gráfico, mostrando naves de tamaños muy grandes, ciudades y escenarios galácticos de gran belleza y buen acabado, rayos por todos lados con unos buenos efectos de luces y transparencias, y gran suavidad de movimientos (aunque de vez en cuando se ralentice).

Podemos elegir tres naves diferentes, las dos primeras son las mismas que se vieron en la anterior entrega, y una más que es nueva y algo rara de llevar.

Cada nave posee sus propios disparos y ataques diferentes, aunque para mí sigue siendo la primera la mejor de las tres.

Como los *combos* están de moda, pues hasta en los juegos de naves los podemos ver, ya que en ***Ray Crisis*** cuantas más naves seguidas matemos y más golpes continuos le propinemos a las naves de final de fase, más puntos nos darán.

Un apartado que sube mucho la vida de este juego es el de poder clasificarnos en un *ranking* mundial que encontraremos en la página oficial de ***Taito***.

Los puntos que consigamos en nuestra partida, serán transformados en un *password* que tendremos que poner en la página de **Taito**, y así competir con todo el mundo a ver quien es el mejor jugón de navecitas.

La dificultad está muy bien ajustada, y para alguien con un poco de experiencia en los juegos de naves, pasarlo en nivel difícil será algo más o menos fácil, exceptuando el monstruo final en el que se han pasado un montón...

También posee un modo *extra* que no es otra cosa que un *survival* en el que tienes que pasar todas las fases sin continuar... aspecto que da bastante aliciente.

Las músicas siguen siendo tan buenas como en las dos anteriores entregas (aunque las del ***Ray Storm*** siguen siendo bastante mejores). Las melodías de esta entrega nos recodaran mucho a los anteriores juegos ya que el compositor musical es el mismo (el CD de música de este juego es muy aconsejable).

Pasando a los puntos negros del juego, empezaría por la escasez de fases que posee el juego, tan solo 5 niveles y de una duración muy corta cada uno, aspecto que es superado bestialmente por su entrega anterior.

Esto hace que en unos 15 minutos, te termines el juego, un punto muy negro que quizás se salve algo por el modo *ranking* de *internet*.

Otro fallo es el de no poder jugar a dobles, aspecto comprensible si tenemos en cuenta que en pantalla veremos muchísimas naves, rayos, balas y explosiones por todos lados, y haberlo subido al doble hubiera sido demasiado para la ya jadeante **PSX**.

Otro aspecto malo, aunque es un detalle, es el no poder seleccionar en el mismo botón del mando el disparo y los láser, teniendo que estar dándole a dos botones a la vez para disparar, detalle que personalmente me molesta mucho.

Viendo este juego fríamente, he de decir que su anterior parte es mucho mejor en todos los aspectos menos en gráficos (por poco), pero si os gustó mucho el ***Ray Storm***, haceros con este que seguro os enganchará tanto como a mí.

CODEC OFF.........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









NOVEDADES PLAYSTATION · JAPÓN



Estrategia, magia, Samurais y bellas chicas dentro de un mundo épico. Todo esto bajo la supervisión de **RED,** una de las compañías más emblemáticas en cuanto a *RPG's* se refiere (como siempre solo en Japón). En su haber cuenta con la famosísima saga ***Tengaimakyo*** (para **PC-Engine, Super Famicom, PC-FX** y **Saturn**) o ***Sakura-Taisen*** (ésta sólo aparecida por ahora en **Saturn**). Y el anteriormente comentado ***Thousand Arms*** para **Playstation**, co-producido por **Hakuhodo** y **Amuse.**



HIMIKO-DEN

Este título no es un *RPG* cualquiera. Mezcla en su desarrollo argumental pinceladas de *Simulation Game* (al más puro estilo ***Tokimeki Memoria***), junto a unas batallas cuya mecánica es la estrategia, y con el talento de *Ohji Hiroi,* productor de **RED Company**. Obtenemos un juego que reina por su originalidad y buen argumento (hoy en día algo bastante difícil de lograr).

El pasado 11 de Marzo de 1999 dicho título vio la luz en "el país del Sol Naciente", vendió bastante bien (no se colocó líder de ventas pero estuvo ahí) y en la prensa especializada Nipona lo puntuaron con un 28 de 40 y un 7 sobre 10 (concretamente en la prestigiosa ***Weekly Famitsu Magazine*** y en la ***ZA Playstation*** respectivamente). Tuvo su página *web* y hasta su club de fans por *internet.* En Enero del mismo año los canales autonómicos Japoneses emitieron la serie de *Anime (pude tener el privilegio de ver unos cuantos episodios),* publicaron comics y también para la venta su *Original Sound Track.*

Y mientras, vosotros *(yo no, jejeje!!)* aquí tan tranquilos y felices con los juegos *PAL* y mutilados que nos ofrecen las distribuidoras Españolas. Es una auténtica pena haberse perdido este fenómeno tanto en jugabilidad como en aspectos sociales se refieren.

Argumentalmente está lleno de fantasía y rebosa por los cuatro costados un gran espíritu Japonés, tanto, que su nombre indica una antigua leyenda del Japón Medieval cuyo significado no he podido desvelar todavía. Lo real a su vez mezclado con lo utópico crea una atmósfera de hazañas heroicas, junto al encanto de saber que estamos ante un videojuego y que todos nuestros sueños de *Samurais* y sensaciones se pueden hacer realidad aportando ese toque mágico que le da vida y personalidad a cada protagonista del juego. Y es ahí la gran diferencia que hay entre un videojuego y un libro de historia, la interactividad y nuestras decisiones sobre el rumbo de la partida.

Todo empieza así:

Dos estudiantes de la universidad de Tokio estaban excavando en un terreno para realizar unas pruebas de arqueología, entonces *Himeji Mahimiko* (la damisela del prota) encontró medio enterrado un extraño medallón con un espejo como centro. Al anochecer ella y *Kutani* (el prota) van al campamento para comentárselo a su profesor y éste les dice que es un espejo poseído por el diablo y quien se mire en él nunca jamás volverá a ver este mundo. A medianoche, como cuenta la profecía, los espíritus malignos invaden el alma de *Himeji*, la poseedora del *espejo* y empieza a traspasarse molecularmente a un mundo paralelo, pero en esos momentos llega *Kutani* que se interpone para evitar el desastre y se lleva la sorpresa de que el "*viajecito*" le ha



tocado a él. Aparece en un mundo totalmente diferente al nuestro (obviamente recuerda al Japón del Siglo XIV). Nada más llegar se encuentra a un pequeño duende llamado *Kyou* que le guiará por aquella dimensión desconocida. Le informa que por aquellas tierras se libra una gran batalla, que el *Clan Negro* quiere gobernar todas las tierras de ese mundo para obtener un *espejo mágico* y así cambiar el rumbo de la historia. Pero dicho objeto lo tiene bajo poder *Imari*, la joven reina de tan sólo 19 años de edad que ha sido desterrada por el *Clan Negro* de sus tierras y trono. *Kutani* ha aparecido en esa dimensión porque como dice la leyenda "*vendrá un caballero de otro mundo para derrotar a la oscuridad*" y ayudará a *Imari* cumplir tal misión...

Al tener partes de *Simulation Game* la *amistad* entre los protagonistas se tiene muy en cuenta a la hora de acabar el juego. Podría seguir (*pero el espacio falta)*, basta decir que el final está lleno de sorpresas, tristezas y mucho romanticismo.

Técnicamente, dado que el desarrollo del juego lo ocupan el 80% ilustraciones, numerosas voces digitalizadas y escenas *CG* extraídas directamente de la serie de *Anime*, utiliza nada mas y nada menos que tres CD´s. Todo ello comprimido en unas veinticinco horas de juego aproximadamente para llegar a su fin.

Uno de los puntos más curiosos y destacables es la forma de como se desarrollan las batallas. Antes de llegar a lo más bélico del juego, nos movemos en un mapa llamado *Multi Direction Map System* cuyo significado es guiar a todas nuestras tropas con el único objetivo de avanzar posiciones y reconquistar el reino perdido. Cada misión consta de retomar el templo de turno. En cada templo es cuando se efectuarán las arduas guerras entre el bien y el mal. Dentro del campo de batalla nuestro ejército se dividirá en grupos encabezados por los protagonistas, y es ahí cuando los moveremos destinándoles un objetivo al cual alcanzar y destruir (en cada turno se puede variar la ruta para llegar al blanco o cambiar el destino y lo podremos hacer con cualquier personaje individualmente). A la hora de luchar, dicho título comparte muchas similitudes con **FF7**, por ejemplo lo que más salta a la vista en sus personajes es que no usan texturas sino el olvidado *Goraud Shading* (polígono sin textura), el mismo estilo de batallas con opciones y barras de energía incluidas (denominadas *Real Time Battle*). Técnicamente, para ser un juego del año pasado podría estar mejor en cuanto al apartado gráfico se refiere. Las magias no abundan por sus espectaculares apariciones, pero cumplen con su función. En su apartado sonoro reina la harmonía, con unos efectos *FX* aceptables y unas melodías orquestales que definen muy bien las grandes batallas, mezclando a su vez el espíritu *Japonés* (compuesta por la orquesta filarmónica de Tokio).

Como buen simulador de romances y demás "parafernalias", está plagado de mini-juegos, sub-juegos y pruebas muy divertidas como aceptar los regalos que nos dan las diez compañeras (líderes de los grupos de batalla), llevarlas a pasear, etc. Hasta tendremos un medidor de compatibilidad con cada una personalmente.

Cabe decir que **Hakuhodo, Amuse** y **Red Company** promocionaron muchísimo el fenómeno ***Himiko-Den*** para plantarle cara a los "grandes" en Japón (allí obtuvo algo de resultado), lo llegaron a anunciar por la T.V. y hasta publicaron un anuncio de doble página en la famosa revista **V-Jump.** La guía del juego la distribuyó **Softbank Publishing.** Al consumir cualquier tipo de *merchandising* (tanto en comics, serie de televisión, banda sonora, *Idol fan book* e incluyendo el juego) regalaban a los usuarios *Nipones* unos puntos acumulables que servirían a la postre para conseguir un reloj de bolsillo con el logotipo del juego, una bolsa de exploración (réplica exacta a la usada en el juego para transportar el *espejo* mágico) o unas *trading cards* por el valor de 1.500 yenes. Esta promoción se llamó *Japan Fantasy Project.*

Todo un logro para ser un título totalmente desconocido en todo Occidente.

Esperemos que algún día sepamos algo más de forma "oficial" sobre este maravilloso título, al menos que saliera al mercado Norteamericano (mejor en inglés que nunca traducido) por distribuidoras valientes allí que no falten, dígase **Working Designs, Atlus** (en breve lanzará al mercado Yankee, ***Little Princess***) o la propia **Sony Computer of America.**

Esperemos... más vale que recemos y que tengamos muchísima suerte para que alguien lo distribuya, porque el usuario Occidental también tiene derecho de disfrutar de todas las obras maestras Japonesas.

En definitiva os lo aconsejo.

(Agradezco a Dochinpira por la gran ayuda de conseguirme estas difíciles ilustraciones.)

S.D.
akihabara_fan@hotmail.com







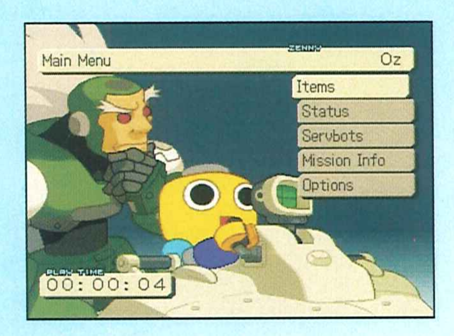






The Misadventures of TRON BONNE

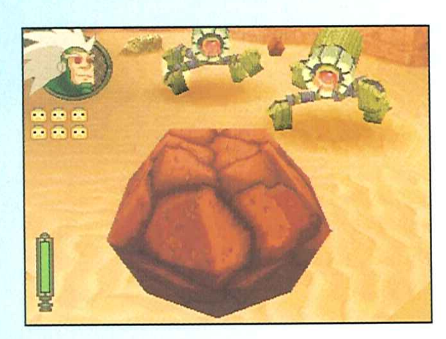
La famosa enemiga de *Megaman* en ***Megaman Legends*** (en Japón ***Rockman Dash***), la "cariñosa" *Tron Bonne* llegó a ser muy popular en Japón al poco tiempo de aparecer el juego. Debido a esto, **Capcom** se llegó a plantear muy seriamente el programar un juego con ella como protagonista. Y lo que en principio parecía ser un rumor, acabó siendo el juego que ahora comentamos, en su reciente versión americana.

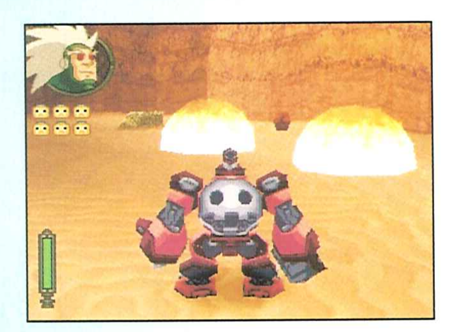


Y no es para menos, ya que la familia *Bonne* tiene un peculiar carácter y una malicia muy simpática. Además, el ejército de *Servbots* que tienen pone la nota más graciosa de un juego con el que no pararás de reírte. Y es que con *Tron Bonne* no esperes encontrarte con una historia épica, ni con una aventura llena de enredos, desenlaces y difíciles conclusiones. En ***Tron Bonne*** sólo vas a encontrar un juego con el que pasar un buen rato y reírte a carcajadas, ya que la familia *Bonne* parece sacada de una serie de animación japonesa (en sí, todo el juego tiene un ambiente muy *manga*) de lo más graciosa. Pero bueno, vayamos por partes.



La singular historia de ***Misadventures of Tron Bonne*** empieza con el que era el enemigo de *Megaman* en ***Megaman Legends***, *Tiesel Bonne*, acompañado de *Bon Bonne* (el pequeño de la familia) y su ejército de *Servbots*, en busca de tesoros a los mandos del *Gustaff*, su robot de batalla. En cuanto avanzamos un poco, vemos como aparece un tal *Loath* y le reclama a *Tiesel* una deuda que tenía con él. *Tiesel*, al que no le queda nada de dinero, ve que la única solución es enfrentarse a *Loath*, el cual le derrota, y secuestra a *Tiesel* y a *Bon*. Desde la recién construida nave pirata de la familia *Bonne*, el *Gesellschaft*, *Tron* pierde contacto con *Tiesel*, y va a ver que ha pasado. Allí encuentra al *Gustaff*, y se da cuenta de que sus hermanos han sido secuestrados. En ese momento, *Tron* descubre que *Tiesel* se endeudó con *Loath* para correr con los gastos del *Gesellschaft* (1.000.000 de zenny debe *Tiesel* a *Loath*...), y acuerda con los *Servbots* recaudar todo el dinero posible para pagar la deuda y traer de vuelta a casa a sus dos hermanos. Por supuesto, no creáis que van a conseguir el dinero de una forma honrada... Como buenos piratas del aire, su misión consistirá en saquear bancos, hacer excavaciones, etc...





Y ya va siendo hora de hablar del original sistema de juego que **Capcom** ha creado a partir del motor gráfico de ***Megaman Legends***. El objetivo del juego es conseguir 1.000.000 de *zennis* para rescatar a *Tiesel* y *Bon* a partir de una serie de misiones que básicamente se dividen en tres estilos de juego: Acción, puzzle y *RPG*. Y ahora es donde más entran en juego los *Servbots*. Cómo, ¿qué aún no sabes quienes son los *Servbots*? Pues bien, si jugasteis al ***Megaman Legends*** recordareis aquellos pequeños robots amarillos con la cabeza cuadrada que acompañaban siempre a *Tron* y compañía, y que no es que fuesen muy duros de pelar. Pues ahora que estamos en el bando contrario, éstos son nuestros compañeros de equipo, y nos ayudarán en todo lo que puedan en nuestras misiones, aparte de ocuparse del mantenimiento de la nave. Los *Servbots* nos acompañan en las misiones (bueno, sólo un grupo reducido de estos, que en total son más de cuarenta), y para que me entendáis, actúan al viejo estilo *Lemmings*: tu les ordenas algo, y ellos lo hacen. Por ejemplo, si les ordenas robar un banco, les envías allí, ellos entran, saquean todo lo que pueden, y te traen sus ganancias. Se les dirige mediante unas bombas llamadas *Beacon Bombs*, que sirven para que los *Servbots* sepan que han de hacer. Las *Beacon Bombs* las lanzas tu mediante el *Gustaff*, y justo después los *Servbots* irán hacia allí, siguiendo tus órdenes ^_^. Pero lo mejor de los *Servbots* no es su función, sino la gran cantidad de situaciones cómicas que llegan a producir. Son como un ejército de niños pequeños de unos 6 años de edad, que no paran de

equivocarse, de hacer el tonto y en más de una ocasión, de verse aplastados o golpeados (eso sí, sin sufrir demasiados daños). Además, adoran a su ama y señora, *Miss Tron*.

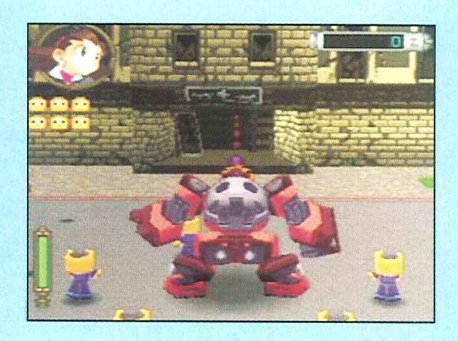
Como ya he comentado, las misiones del juego se dividen en tres tipos:Acción, puzzle y *RPG*. La primera de ellas es acción, donde nos encontramos con estilo de juego casi igual a ***Megaman Legends***, donde todo se basa en disparar, avanzar y explorar, sólo que aquí la misión es robar cuanto más dinero mejor, y si por ello tienes que entrar en casas a llevarte todo tipo de objetos de valor, destrozar coches de policía y asustar a los ciudadanos, da lo mismo (todo ello visto desde un punto de vista muy inofensivo y gracioso, por supuesto). En este punto del juego hace acto de presencia uno de los personajes más graciosos del juego entero, una chica policía que hace mil y un esfuerzos por pararle los pies a *Tron* (sin muchos resultados), y que llega a resultarle algo personal y todo. Si habéis visto la serie de animación de ***Estás Arrestado***, verás que este personaje tiene mucha relación con los policías de esta serie. Ella es la última enemiga al final de cada misión de acción, y cada vez os hará la vida más difícil. El segundo tipo de misión son las de puzzle, y éstas requieren que le demos un poquito más al coco... Básicamente, son unas cajas cuadradas que deberemos mover en un orden concreto para llevarnos provisiones a nuestra nave, pero que no será nada fácil, ya que las cajas sólo las podemos mover un número limitado de veces, otras no se mueven, otras requieren que las apartes fuera... En fin, si te gustan los rompecabezas, vas a disfrutar de lo lindo con estas misiones. Si en cambio, los puzzles te aburren, será mejor que empieces por el resto de misiones. Y el último tipo es el de *RPG*. ¿Recordáis las laberínticas cavernas de ***Megaman Legends***? Pues aquí tendrás que recorrerlas en busca de tesoros, pero esta vez sólo con la ayuda de los *Servbots*, ya que *Tron* es demasiado sospechosa dentro de las cavernas. Pero controlaras a *Tron* mediante un pequeño *robot* que sirve para dar órdenes y ver que están haciendo los *Servbots*, aparte de lanzar las susodichas *Beacon Bombs*. En estas fases te encontraras con varios exploradores y con los *Reaverbots*, unos robots que a más de uno le serán familiares de ***Megaman Legends*** (son aquellos robots gigantescos que guardaban tesoros dentro de las cavernas).

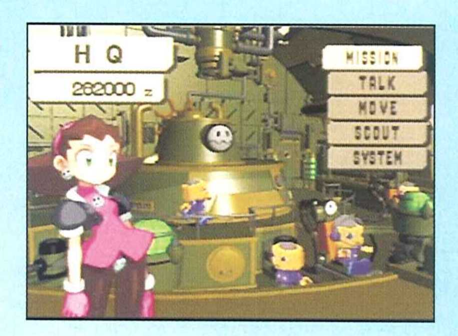
En el aspecto técnico, lo primero que hay que recalcar es que el motor gráfico de ***Megaman Legends*** ha sido utilizado para este ***Misadventures of Tron Bonne***, pero con algunos cambios y mejoras que hacen que el juego no tenga tantos defectos gráficos, se vea más depurado el conjunto y no desaparezcan las paredes por arte de magia. Igualmente, no se ve como un juego de última generación en cuestión de gráficos, pero son bastante buenos, y corren a una buena velocidad. Además, se mantiene el *look anime* que ya poseía ***Megaman Legends***, que unido a los graciosos personajes del juego, hacen que parezca que estamos viendo una serie de animación. El sonido también es muy bueno, empezando por la traducción americana de las voces, de gran calidad, en las que se nota que **Capcom** se ha esforzado para que la esencia cómica del original se vea en la versión americana. Y la música del juego es realmente digna de un juego de **Capcom**, en la que se nota el mimo con el que se ha tratado este aspecto para que se adapte perfectamente al cómico ambiente del juego. En resumen, podemos decir que el aspecto técnico del juego es suficientemente bueno, y que no entorpece nada el desarrollo de la aventura.

Como ya dije antes, ***The Misadventures of Tron Bonne*** no es recomendable para el que quiera una buena aventura con una genial historia, pero si te gustó ***Megaman Legends***, ***Tron Bonne*** te gustará mucho (por lo menos, te servirá para esperar a la segunda parte del juego en 3D de nuestro amigo azulado, que ya ha visto la luz en Japón), y sobretodo si buscas algo más animado y que además te haga reír. Como no, es el juego ideal para todos los seguidores *Tron* y de los graciosísimos *Servbots*, con los que no pararás de reírte, aparte de las embarazosas situaciones de la mala más graciosa de los videojuegos (aún así, menos mal que en este juego no tiene que enfrentarse a *Megaman*...).

En definitiva, si quieres algo nuevo, divertido y desenfadado con lo que te quieras tronchar de risa mientras juegas, y además eres un fan de todo juego de *Megaman* o disfrutaste con ***Megaman Legends***, no puedes dejar escapar este juego ni a los divertidos *Servbots*. Seguro que te encantará.

LuisMan
cloudlgj@ole.com



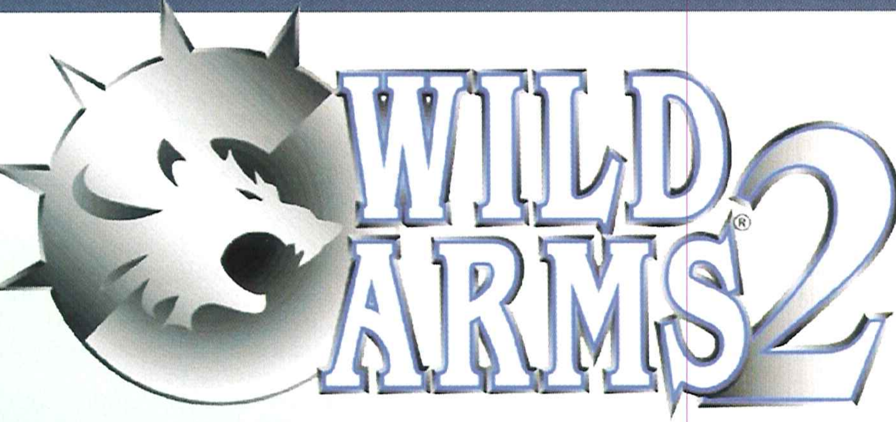




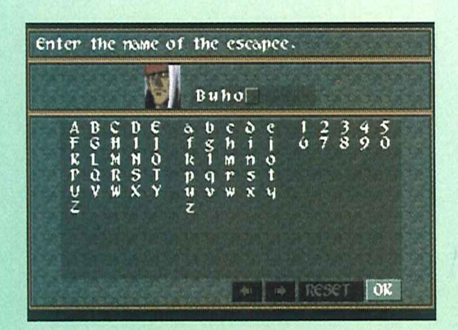
















¿Qué podríamos decir de ***Wild Arms 2***? Seguro que más de uno ahora mismo está recordando esa maravilla lúdica que es el primer ***Wild Arms***, y os estaréis preguntando si esta segunda parte, que lleva en el mercado americano desde el 5 de mayo de este año, le llega a la altura. Pues lo que queda claro desde el comienzo del juego es que sí. Todo ***Wild Arms*** respira ese profundo aire épico de la primera parte... aunque esta vez haya una mejoría gráfica, y todo el entorno sea tridimensional. Y también aunque hayan cambiado los personajes y ya no estemos con *Rudy*, *Cecilia* y *Jack* para salvar al mundo de *Filgaia*. Bueno, dejémonos de presentaciones, y vayamos a por lo que es el juego, que es lo que realmente nos interesa.

Nada más poner el juego, comprobarás que hasta se han conservado los mismos iconos que en la primera parte, el mismo método para salvar, y hasta que tienes que elegir entre uno de los tres principales personajes (que también son muy parecidos a los del primer ***Wild Arms***). Al empezar el juego verás un nuevo vídeo de animación, producido por el mismo equipo que el de la primera parte, sólo que ahora la música de la *intro* no es tan buena como lo era en ***Wild Arms***, aún siendo de una gran calidad. Y si habéis jugado a la versión japonesa, os daréis cuenta de que, como no, han suprimido la canción cantada original japonesa, pero para fortuna de todos nosotros (bueno, al menos nos podemos conformar...), la canción sigue siendo la misma, pero en el lugar de la voz han incluido unos cuantos instrumentos extras que hacen la función de ésta, como una guitarra clásica y unos teclados de cuerda que quedan muy bien y dan un ambiente aún más épico a la *intro*. En cualquier caso, es una pena que no hayan seguido el original (pero por lo menos no han hecho ningún destrozo como en las *intros* de los ***Rockman*** de **PSX**). Al igual que en la primera parte, se nos dará la opción de elegir uno de los tres principales protagonistas para hacer su historia y luego la de los otros dos. Y es ahora, cuando elegimos a uno de los tres héroes, cuando se ve que todo el ***Wild Arms 2*** tiene el mismo ambiente que el primer capítulo de la saga, y es un punto a favor de **Media Vision**, por que aún cambiando todo el escenario a 3D, sigue pareciendo la misma *Filgaia*, la que todos recordamos después de las aventuras de *Rudy* y compañía, en la que tanto disfrutamos, tanto nos emocionamos y en la que tanto nos conmovimos al ver el final de la historia (a mi parecer, uno de los dos mejores finales, junto con ***Lunar SSS***). Y por eso ***Wild Arms 2*** es un juego tan genial, aunque siendo objetivos, no es todo lo original que podría ser. Principalmente, el juego falla en el aspecto de ser tan similar a la primera entrega, ya que todo coincide. Empezando por que son tres personajes unidos por el destino, y que son muy parecidos a los tres del primero, los menús siguen siendo los mismos, y hasta la historia coincide en muchos aspectos (el comienzo de *Ashley* es muy parecido al de *Rudy*). Y no digamos las luchas, que siguen siendo iguales al primero (de éstas ya hablaré un poco más adelante). Muchos lo tacharán de copia del primero y de falto de originalidad, pero ellos se lo pierden, pues si bien es cierto que este punto lo podían haber potenciado un poquito más, los que hayan jugado al primero van a emocionarse con esta segunda parte, ya que es más de lo mismo, pero mejor, por que la historia es increíble, y con muchos más giros argumentales y más tramas que en la primera parte (y si recordáis, la historia de la primera parte era tan buena que no hay palabras para describirla). Y

por eso os recomiendo altamente este juego.

Los personajes principales de ***Wild Arms 2*** son tres: *Ashley Winchester*, *Brad Evans* y *Lilka Eleniak*. *Ashley* es un muchacho perteneciente a la brigada *ARMS*, el cual tiene un gran sentido del valor y del deber, y en eso destaca sobre sus compañeros, que se rigen más a las órdenes. *Ashley* tiene un oscuro pasado, el cual va siendo desvelado conforme avanza el juego. Su arma es un gran rifle, y se parece a *Rudy* del primer ***Wild Arms***. El segundo en el grupo es *Brad*, un ex soldado del grupo de liberación de *Slayheim* (su pueblo natal). Fue aprisionado por pertenecer a este grupo, en una cárcel de máxima seguridad. Es un experto en armamento pesado, y una de sus armas es un gran *bazooka*. Como podrás ver en el juego, tiene bastantes similitudes con *Jack* de la primera parte. El último integrante del grupo es *Lilka*, una joven chica que lleva un tiempo aprendiendo magia. No tiene un gran poder físico, pero sus poderes mágicos son realmente asombrosos. Su hermana es más poderosa que ella, y *Lilka* se entrena para llegar a ser una gran hechicera también. Como bien intuirás, *Lilka* es muy parecida a *Cecilia* del primer ***Wild Arms***. Tal y como sucedía en la primera entrega de la serie, los tres personajes no se conocen de nada, y es el destino los que los une en el mismo bando, al principio por interés, aunque acaban apreciándose. Estos tres muchachos irán descubriendo poco a poco que tienen una gran misión que cumplir, la de liberar al mundo de *Filgaia*, y se irán descubriendo a sí mismos como son ellos realmente, descubriendo sus sentimientos, tejiendo poco a poco una épica historia que nos dejará a todos emocionados, por que (aunque ya se haya dicho mucho esto...) en un *RPG* lo más importante no son los gráficos, ni lo visual que pueda llegar a ser, sino su historia y los momentos que realmente pueden llegar a emocionar a uno Y por eso la saga ***Wild Arms***, pese a no ser tan buena gráficamente como lo pueden ser otras como ***Final Fantasy***, es un juego muy querido por todos, y del que siempre queda un muy buen sabor de boca. Un juego que después de acabártelo te entristeces por no poder continuar con tus personajes favoritos (y realmente son pocos los *RPG's* en los que cuando acabas aún quieres más historia) y sólo por eso nos tendríamos que olvidar de aspectos técnicos.

Pero analicemos el apartado gráfico. Lo que antes eran preciosistas escenarios 2D en las ciudades y en el mapa, ahora son cuidados escenarios en 3D que se mueven realmente bien. Como antes he dicho, infundan el mismo espíritu que los del primer ***Wild Arms***, y ahí se nota que los programadores se han esforzado por que así sea. El entorno 3D es sólido, y además está bien cuidado, los polígonos no desaparecen, y los personajes están muy bien integrados. Al principio cuesta un poco acostumbrarse al sistema de cámaras que tiene el juego, pero a las pocas horas ya dominas perfectamente el control del juego (y como los menús son iguales a los del primer ***Wild Arms***, aún más fácil). El problema viene cuando llegamos a los combates. En este punto, el motor gráfico de ***Wild Arms 2*** decepciona un poquito, por que es casi igual que el de la primera parte (y contando que ***Wild Arms*** fue el primer juego en ofrecernos combates en 3D...), pero un pelín mejor texturado y con algo más de definición. Los personajes tienen muy poco detalle en los combates, mostrándonos unos fallos técnicos bastante gordos, y donde se nota que no se han esmerado mucho en crear un nuevo entorno 3D para el momento. Realmente, no es que estén mal, son fluidos, con unas cámaras bastante buenas, algún que otro efecto de luz aceptable y la aparición de los guardianes al igual que en el primer ***Wild Arms***, pero si los comparamos técnicamente con cualquier juego actual o de hace un par de años, quedan muy desfasados, y ya no digo comparándolos con los de ***Chrono Cross*** o alguno de **Square** de última generación. En fin, un apartado que podían haber mejorado, pero que también es verdad que cumple su función correctamente.

Y llegamos al apartado técnico donde ***Wild Arms*** destaca como el que más al igual que la primera parte: el apartado sonoro. Los efectos de sonido no es que sean ninguna maravilla, pero es que la música de la saga ***Wild Arms***... no es descriptible con palabras, tienes que escucharla. Composiciones épicas, alegres, tristes, algunas con una tremenda fuerza instrumental, otras que con sólo un par de instrumentos hacen que nos emocionemos. En fin, si consigues la banda sonora de importación, no lo dudes y consigue ese doble CD, no te arrepentirás, y además, tendrás las canciones japonesas cantadas ^_^.

Wild Arms 2 es una excelente secuela que mantiene viva la saga, y crea un nuevo capítulo (¿será el último? Esperemos que no...) en el que vuelve a primar la historia sobre los gráficos. Eso sí, si eres de los que se quejan por la falta de originalidad (está todo, hasta las herramientas) es posible que no te convenza. Si en cambio sólo quieres un genial *RPG*, hazte con ***Wild Arms 2***.

LuisMan
cloudlgj@ole.com







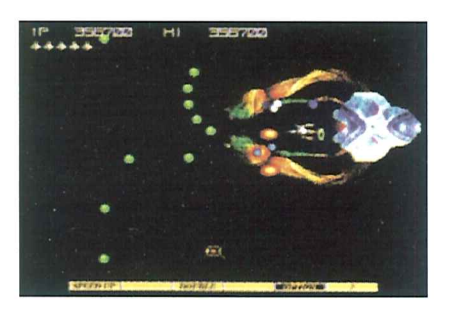


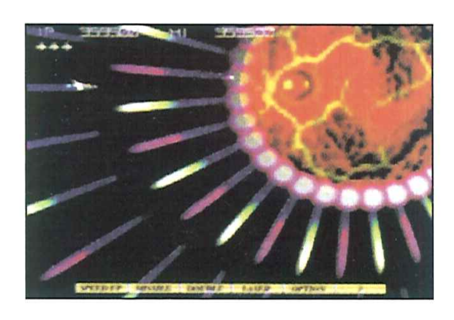


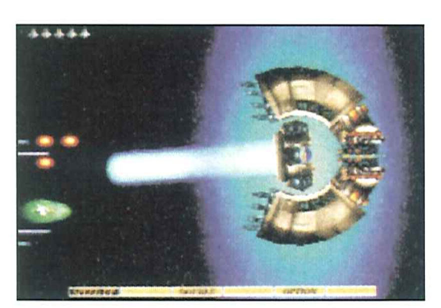












El segundo lanzamiento de **Konami** para **Playstation 2** ha sido ***Gradius III** & **IV***, juego que al igual que ***DrumMania***, no demuestra nada del potencial de la nueva consola de **Sony**, pero que seguro agradará a los seguidores de esta magnífica saga de naves convertida ya en todo un clásico.

Esta entrega de ***Gradius*** no destaca precisamente en el apartado gráfico, usando un ridículo porcentaje del potencial disponible en **PS2**, ya que el juego se desarrolla en 2D acompañado de algunos efectos y objetos en 3D.

Gradius IV es otra de las muchas entregas que ya ha tenido esta saga, no presentando ningún factor nuevo y poseyendo un aspecto muy parecido a las anteriores entregas.

Hay que tener en cuenta que este título no ha sido creado específicamente para **PS2**, ya que salió aproximadamente hace un año en *arcade*, por lo que se entiende que no utilice la máquina algo más, es decir, que es una simple conversión de recreativa.

Esto no quiere decir que los gráficos sean malos, ya que podremos observar gran multitud de "morfing" y efectos muy bien conseguidos, sobretodo en las explosiones de las naves y enemigos.

Por lo demás, seguiremos viendo más de lo mismo, es decir, una navecita que se adentra en diferentes mundos, los arrasa completamente y sale airosa del mal trago (si eres habilidoso...).

La dificultad implantada en esta entrega es endiabla, más que eso, es sumamente imposible, superando incluso el récord de dificultad que tenía el ***Gradius 2*** de **MSX**.

Este juego está pensado únicamente para expertos y locos de los juegos de naves que quieran tirarse de los pelos y estrellar el mando contra el televisor al ver que en la misma pantalla nos han matado una docena de veces.

Y digo esto porque poniendo el juego en nivel 1 (muy fácil), la dificultad es altísima y llegan momentos en que te desesperas. Ni os cuento que pasa si lo ponemos en nivel 8 (muy difícil); sólo podemos partirnos de risa viendo como destruyen a nuestra nave favorita, la *Vic Viper*...

Lógicamente pasa como en todo, si jugamos horas y horas, al final acabaremos aprendiéndonos todo el juego y nos lo pasaremos con algo más de facilidad.

Gradius IV está falto de novedades, y no aporta nada nuevo a la saga. Es más, quizás hasta las composiciones están bien pero sin llegar a la altura de las anteriores e igualmente son superadas por las del ***Gaiden***.

Como *extras* añadidos al juego, tenemos la posibilidad de ver disminuidas las opciones como por ejemplo no poder elegir el orden del armamento como pasaba en el ***Gradius Gaiden*** de **PSX**, que es sin duda alguna el mejor título de toda la saga con diferencia.

Las músicas, una impresionante *intro*, mostrando a mi gusto uno de los mejores videos en lo que a naves se refiere (ya podía ser así el juego...) y de una duración bastante larga (por supuesto con una calidad de visionado perfecta gracias al sistema *MPEG2* de calidad DVD que posee **PS2**).

Y lógicamente, también podremos disfrutar del ***Gradius III***, anterior entrega de recreativa que ya cuenta con casi diez años, pero que no deja de estar nada mal (a mi gusto bastante mejor que ésta nueva... tanto en jugabilidad como en músicas).

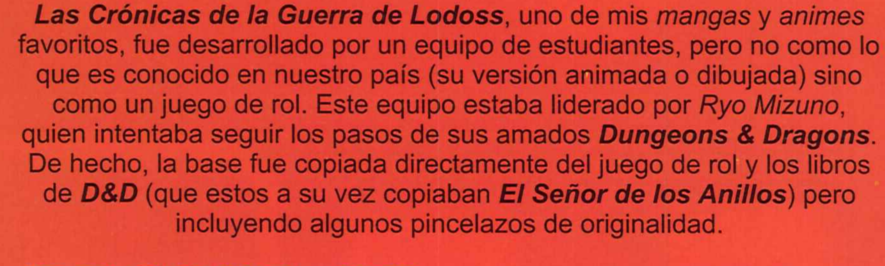
En definitiva, un juego muy aconsejable para las personas que busquen dificultad extrema y miles de balas en pantalla, pero que vayan preparados porque no verán nada del otro mundo gráficamente hablando.

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com







Las Crónicas de la Guerra de Lodoss, uno de mis *mangas* y *animes* favoritos, fue desarrollado por un equipo de estudiantes, pero no como lo que es conocido en nuestro país (su versión animada o dibujada) sino como un juego de rol. Este equipo estaba liderado por *Ryo Mizuno*, quien intentaba seguir los pasos de sus amados ***Dungeons & Dragons***. De hecho, la base fue copiada directamente del juego de rol y los libros de ***D&D*** (que estos a su vez copiaban ***El Señor de los Anillos***) pero incluyendo algunos pincelazos de originalidad.

RECORD OF LODOSS WAR
THE ADVENT OF CARDICE









Tras publicarse el *RPG* en la revista ***Compticle*** obtuvo un éxito instantáneo gracias a una historia totalmente coherente donde un grupo de valientes compuesto por las típicas razas de los *heroic fantasy* se pasean por la peligrosa isla de *Lodoss*. La historia de magia, amor y fantasía cautivó al público, y así comenzaba la fiebre *Lodoss*.

Tras las novelas y la edición para radio, el más importante proyecto vio la luz en forma de 13 *OVA´s* que reproducían la historia de las novelas aunque algo resumidas. Para todo ello se contó con alguno de los mejores dibujantes y animadores, destacando a *Nobutero Yukii* como diseñador de personajes, un auténtico genio de la ilustración con especialidad en los *heroic fantasy*, que se basaría en los anteriores diseños de *Yutaka Izobuchi* para dar vida a los 6 personajes principales.

En la historia nos muestra a *Parn*, un joven que desea seguir los pasos de su padre para ser caballero, y que tras verse metido en un lío con los *orcos* es obligado a salir de su pueblo para emprender la aventura. En ella le siguen *Etoh*, el mejor amigo de *Parn*, que anduvo algún tiempo aprendiendo magia para ser un buen clerigo sanador, *Slayn*, un poderoso hechicero y *Ghim*, un enano que va tras los pasos de quien ahora se llama *Carla*, y que esta poseída por un espíritu encerrado en la diadema que ahora luce. Más tarde se encuentran con *Deedlit*, una *elfa* que cobra un papel importante en la historia. El último en aparecer es el ladrón *Woodchuck*, que finalmente se dejará llevar por la avaricia. Esto es sólo la punta del iceberg, un ejercito de malvados se encuentran en el camino de nuestros héroes mientras que más compañeros se le añaden momentáneamente hasta que finalmente la guerra de *Lodoss* termina. ¿Cómo termina? Tendréis que ver los *OVAS´s* para saberlo.

Paralelas a esta historia nos encontramos ***ROTLW La dama de Fairis***, que cuenta la historia anterior a todo lo ocurrido en los *OVA´s* y ***ROTLW El señor del fuego***, que es justamente posterior, ambos guionizados por el propio *Ryo Mizuno*. También existe un *remake* de la historia de los *OVA´s*, pero que no tiene final.

La última creación es ***ROTLW: La Leyenda del Caballero Heroico***, que está dibujada por *Masato Natsumoto* (dibujante y diseñador de ***The King of Fighters Kyo***, tanto en el juego como en el *manga*) y de nuevo con guión del señor *Ryo*. Este *manga* está siendo publicado en España de la mano de **Norma Comics** con un precio prohibitivo, más conociendo su pésima calidad de impresión. También existe una serie de TV de gran calidad aunque bastante corta.

Durante todos estos años de éxitos aparecieron muchas adaptaciones al videojuego de ***Lodoss Tou Senki*** (nombre original japonés ^_^) para un montón de consolas, siendo la más reciente la que nos ocupa estas líneas, la versión de **Dreamcast**.

Esta vez está basado en una historia totalmente inédita, donde se nos sitúa en un tiempo cronológico

entre los *OVA´s*. Esto se deduce en detalles como que *Carla* todavía está poseída por la diadema. En esta ocasión un conocido hechicero recibe la visita de ésta advirtiéndole del grave peligro que caerá sobre *Lodoss* (sin saber que *Carla* tiene mucho que ver) Hay que aclarar que *Carla* está por encima del bien y del mal (es algo así como el *yin* y el *yan*) y a veces puede estar en el bando de los buenos como en el contrario. En esta ocasión está con nosotros (en apariencia) y se le tercia que se cree un fantástico guerrero que tendrá una clara importancia en la resolución de los hechos.

De este modo nos ponemos en el papel de este guerrero en este curioso *action-RPG* totalmente tridimensional. Hay que dar gracias que pese a tener un total entorno 3D, éste no nos ofrezca esos liosos giros de cámara y perspectivas extrañas a los que nos tienen acostumbrados desde que empezara la moda poligonal. En este juego nosotros elegimos la forma de ver las cosas, pudiendo rotar el decorado a nuestro antojo de forma similar a la vista en ***Alundra 2***.

Una vez dentro del juego notaremos que tiene ciertas similitudes con juegos como ***Diablo*** de **PC** y compatibles. Por ejemplo, cuando conseguimos armas, escudos, trajes y demás ayudas nos encontramos una especie de modelo que nos indica donde queremos colocarlos, pudiéndolos intercambiar en cualquier momento. También tenemos unos amplios menús con cantidad de posibilidades, de hechizos y estilos de lucha.

La diferencia radica en que el personaje de este juego es controlado por nosotros vía *control pad*, pudiendo realizar con éste diversas acciones de moverte, golpear, cubrirte... a diferencia de los juegos de *rol* de **PC** que generalmente usan el ratón para hacer todo (de forma que se vuelven más estratégicos) dándonos la sensación de ser menos jugables en muchas ocasiones.

Como ya digo, este ***ROTLW*** llega a parecer una mezcla de estas dos formas de ver los *RPG* entre juegos estilo ***Diablo*** y otros más acorde con ***Zelda***. El control del personaje principal es asumido por nosotros, pudiendo controlarlo gracias al mando analógico, usando el digital para movernos por el menú rápido donde tendremos los objetos que solemos necesitar de inmediato durante los combates. En el caso de ser seguidos por algún personaje en nuestro grupo, éste será manipulado por la computadora, y dependerá del grado de poder el que nos sea de más o menos ayuda.

Lo cierto es que en este juego lo que falla es el apartado técnico, en especial en lo que se refiere a los gráficos, donde pese a contar con buenos decorados, con buenos efectos de luces que le dan mayor realismo, es en la creación de personajes donde falla. Estos están creados con una cantidad de polígonos bastante baja, y notaremos demasiado las articulaciones dando la sensación de estar controlando a un maniquí en vez de un guerrero. Por otro lado, algunos efectos atmosféricos como los del agua al caer, no están bien conseguidos.

Tampoco los movimientos de los diferentes humanos, *orcos, trolls*, esqueletos y demás fauna están bien realizados, llegando en ocasiones a resultar similares a los que se puede conseguir con cualquier muñeco articulable.

La falta de presupuesto para la creación de este juego ya se viene a notar nada más poner el *G-CD* en la consola al contemplar unas *intros CG* que serían una obra maestra de no ser por la deplorable animación de los personajes.

Por cierto, que la música es casi inexistente, y los efectos sonoros no están mal dentro de lo que cabe.

Pese a todo lo dicho, la base del juego es buena, y puede llegar a ser muy divertido con un poco de práctica en el caso de que puedas perdonar dos factores: El terrible acabado y el idioma, pues por ahora sólo se encuentra en japonés (y no creo que salga de ahí). Eso sí, recomendado para los que gustan también de los juegos de rol de **PC** y/o busquen algo distinto a lo que estamos acostumbrados a ver.

Aunque claro, quizás te guste tenerlo por ser buen fan de ***Record of the Lodoss Wars***, como es mi caso ^_^U.

Mangafan
mangafan@teleline.es



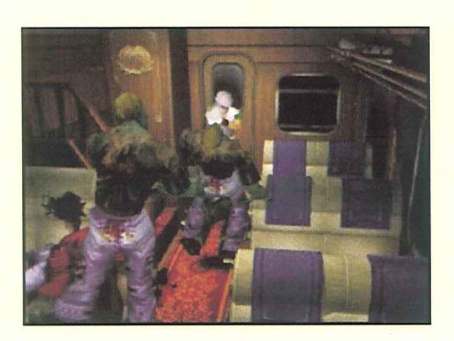


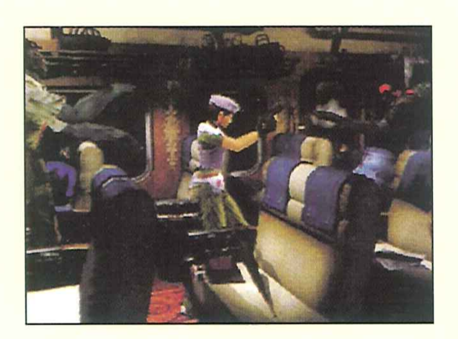






NOVEDADES NINTENDO64 · JAPÓN







BIOHAZARD ZERO

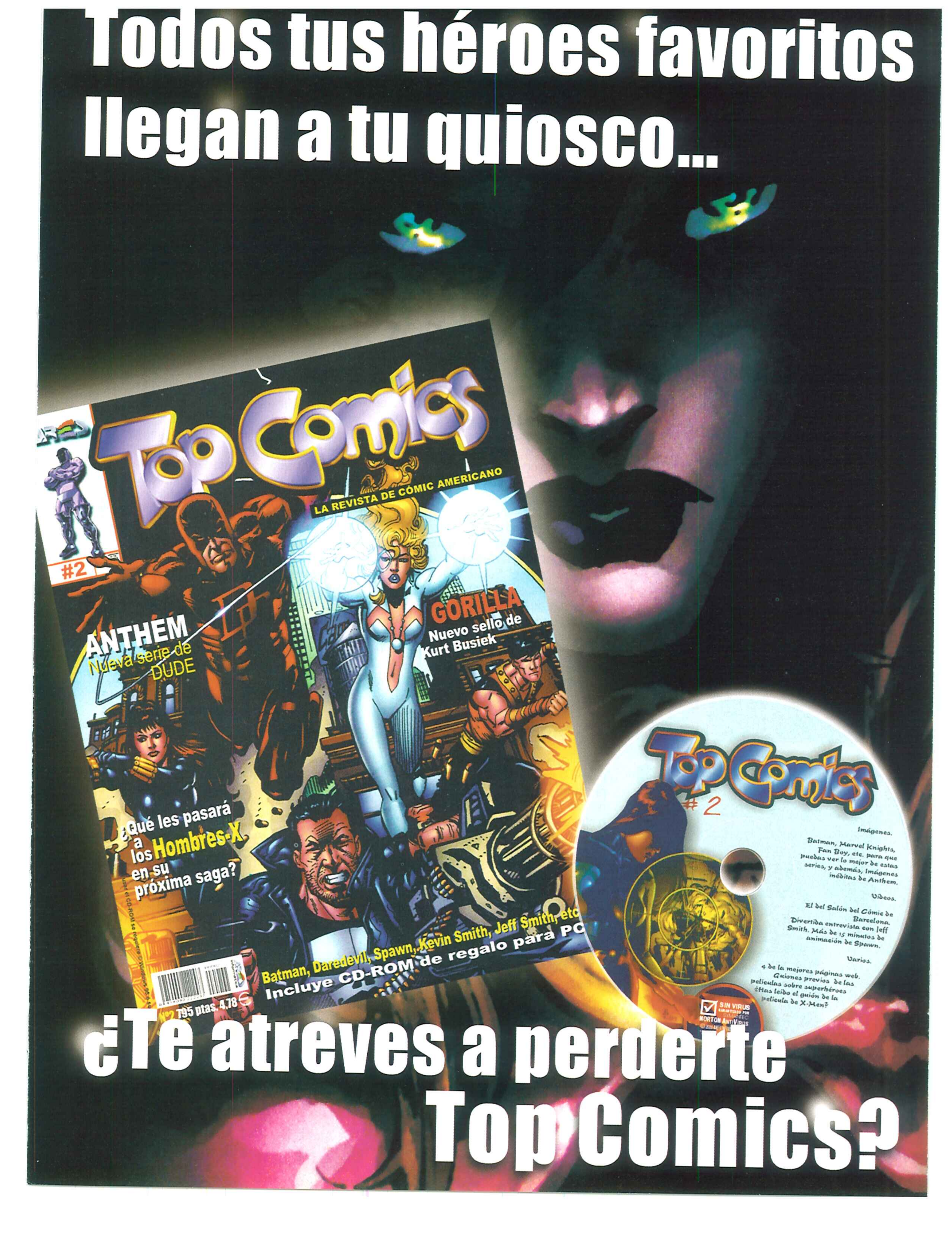
En BioHazard Zero nos encontramos con otra aventura de la interminable saga Biohazard (aka Resident Evil) en la que se nos desvelarán todas las incógnitas que hayan podido quedar pendientes en anteriores entregas.

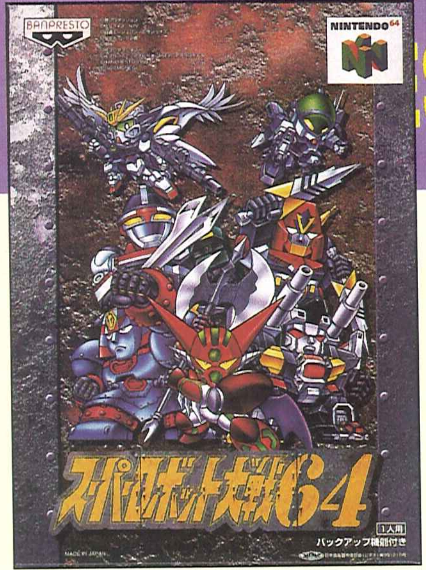
Se nos presenta una pre-secuela (que palabreja más rara por dios... @_o) que temporalmente es la última, incluso más nueva que la de reciente aparición ***Code Veronica***, pero cronológicamente es la primera de todas, ya que nos encontramos en aquella famosa mansión repletita de *zombies* y perros sedientos de sangre. Aunque el juego está todavía en pleno desarrollo, ya se conocen unos cuantos detalles sobre la historia, como por ejemplo, que la protagonista esta vez será aquella muchacha que nos encontrábamos en una habitación en la primera parte, *Rebecca Chambers*. También se ha podido comprobar la inclusión de otro personaje, *Billy Cohen*, el cual ayudará a *Rebecca* durante su aventura, y por lo visto hasta ahora, podrá ser incluso utilizable durante el juego. Estamos ante el *B.R.A.V.O. Team*, al que se hizo varias referencias en las anteriores entregas como en ***Biohazard*** o ***Biohazard 2***. En la primera parte, cuando los miembros de *S.T.A.R.S.* descubrían aquella masacre, no sabían a que se debía, por eso **Capcom** ha querido desvelar por completo la trama, una trama que cada vez más se parece a una superproducción cinematográfica. Es de suponer que en esta aventura se nos explicarán todos y cada uno de los motivos que tenía el profesor *William Birkin* para crear aquel terrible virus en la corporación de **Umbrella**. Debido a que el juego está todavía un poco verde es difícil hacer conjeturas serias en lo respectivo al argumento, pero sí se pueden comentar los aspectos técnicos del juego con más seguridad.

Si como yo, muchos de vosotros jugasteis a la primera parte, podréis apreciar un gran parecido gráfico con ella, pero nada más lejos de la realidad. Esta aventura tendrá gráficos en alta resolución tal y como pasaba en ***Biohazard 2*** para **Nintendo 64**, debido a ese pequeño gran aparato que es el **Memory Expansion Pak**. Pero esta mejora es relativa, porque sólo los polígonos notarán la diferencia, y debido a esto los escenarios tendrán la misma calidad que toda la saga. Con esto no quiero decir que los fondos se vean mal, ni mucho menos, pero ya que se aumenta la memoria de la consola, podrían utilizar más colores en los decorados. Otro aspecto que ha mejorado muchísimo con respecto a las versiones de **Playstation** es el control, ya que hace una magnífica utilización del *stick* analógico, con un control preciso, fiable y sobre todo, cómodo. Porque, ¿quién no se dejó alguna vez los pulgares en el pad de la **PSX** huyendo de los *zombies*? (yo por lo menos los tenía que meter en remojo de vez en cuando ^_^). Otro aspecto no confirmado todavía es la posible inclusión de escenas de vídeo, aunque personalmente no creo que **Capcom** esté muy por la labor, ya que debido a las escenas de vídeo, en la anterior entrega tuvo que incrementar considerablemente el número de megas del cartucho hasta alcanzar la cifra de 512. Debido a esto, se vió obligada a aumentar el precio del cartucho hasta cifras astronómicas, por lo que las ventas del juego se vieron reducidas. Esta es mi teoría del porqué **Capcom** no estaría muy conforme en incluir escenas de vídeo. Aunque también debo decir que me gustaría mucho poder ver a *Rebecca* hecha con miles de polígonos en unos buenos *FMV* ^o^. Bueno, y por último decir que este juego se está llevando en exclusiva para la consola de **Nintendo**, por lo que los usuarios de **Psx** no podrán disfrutar del inicio de una de las mayores epopeyas del terror que ha dado la industria del videojuego. Aunque no sería de extrañar que tarde o temprano se llevará a cabo este mismo proyecto en la cada vez más extendida **Playstation 2**, pero esto es una apreciación mía, así que no os hagáis muchas ilusiones.

Y como diría mi amigo el *zombie* ese que nos daba el primer susto al comienzo de la primera entrega: ¡¡¡ARGGHH OOGHH!!! ^_^.

Snatchor
Snatchor@yahoo.com


Todos tus héroes favoritos llegan a tu quiosco...
Top Comics
LA REVISTA DE CÓMIC AMERICANO
#2
ANTHEM
Nueva serie de DUDE
GORILLA
Nuevo sello de Kurt Busiek
¿Qué les pasará a los Hombres-X en su próxima saga?
Batman, Daredevil, Spawn, Kevin Smith, Jeff Smith, etc.
Incluye CD-ROM de regalo para PC
Nº2 795 ptas. 4,78 €
Top Comics
2
Imágenes.
Batman, Marvel Knights, Fan Boy, etc. para que puedas ver lo mejor de estas series, y además, Imágenes inéditas de Anthem.
Videos.
El del Salón del Cómic de Barcelona.
Divertida entrevista con Jeff Smith. Más de 15 minutos de animación de Spawn.
Varios.
4 de la mejores páginas web.
Guiones previos de las peliculas sobre superhéroes
¿Has leído el guión de la pelicula de X-Men?
SIN VIRUS
NORTON ANTIVIRUS
¿Te atreves a perderte Top Comics?



SUPER ROBOT TAISEN 64



Una vez más se demuestra que los señores de **Banpresto** saben lo que hacen. Juego que sacan a la venta, juego que es un éxito en ventas. Esto sólo se aplica en Japón, único sitio en donde podemos encontrar la saga al completo de ***Super Robot Wars***.

Ya de primeras anunciaré que es el mejor que he jugado de toda la saga. Los gráficos, aunque no son maravillosos comparándolos a los de los juegos actuales, no dejan nada que desear. La música ambiental no podía ser mejor, y lo más importante es que promete muchas horas de diversión sin límite. Todo esto y mucho más es la última entrega que se conoce por ahora de la saga (teniendo en cuenta que el ***Super Robot Taisen Alpha*** saldrá en Mayo).

Para todos aquellos que tuvieron la ocasión de leer el dossier de ***Super Robot Taisen*** sabrán de antemano todo lo que puede ofrecer un juego de estas cualidades, pero aparte de todo eso hay varias novedades que paso a comentar y que serán la alegría de más de uno.

Por primera vez habrá un protagonista con su propio enemigo personal. Se pueden elegir 4 protagonistas distintos con robots especiales para cada uno. También los robots de los enemigos personales serán especiales. Tanto al protagonista como al enemigo les podremos poner el nombre que queramos, así puedes llamar a uno *Superman* y a otro *Lex Lutor* ^_^. Personalmente les he llamado *Rock* y *Forte*.

También en exclusiva se pueden ver ataques combinados con robots relacionados entre sí. Vamos, que todos los robots de ***Go Nagai*** o los robots de ***Aura Battle Dunbine***, por poner un ejemplo, podrán hacer ataques combinados. Como máximo podrá haber un total de 4 robots en el mismo ataque, y eso dará lugar a una devastadora "magia" capaz de destrozar al mejor contrincante. Por supuesto el gasto de energía es el máximo posible ya que todos contribuyen en ella. O sea, que si un ataque combinado gasta 60 de energía, todos los robots relacionados en ese ataque tendrán que gastar 60 de energía. Es una decisión difícil pero con la ayuda de la nave nodriza no será problema alguno volver a recuperar la energía.

Pero la novedad



NOVEDADES NINTENDO64 · JAPÓN



más importante es que no hay ningún tipo de cargas gracias a su estado de cartucho. Por fin se puede jugar a gusto sin tener que esperar esos segundos de más en los cuales carga la música o te hablan los personajes. Y por cierto, que en este juego que nos acompaña ahora no hay ningún tipo de voz. O sea, que si quieres jugar cómodo sin molestas cargas tienes que sacrificar las voces.

Actualmente todavía no he sido capaz de terminar el juego a pesar de meterle horas y horas intentando llegar a su final. Por ahora ya he llegado a la pantalla 46 y no parece que vaya a terminar pronto, así que todavía me quedan muchas horas de entretenimiento y misterio por saber que nuevos robots me aguardan en las futuras misiones. Lástima que en esta entrega no salgan los *Evas*, porque sino ya sería perfecto.

A la vez que el ***Super Robot Taisen 64***, en Japón salió un nuevo ***Super Robot Taisen*** para **Game Boy Color**. Estos dos se pueden unir por el adaptador de juegos de **Game Boy** para la **N64** e intercambiar datos. También es necesario tener los dos juegos y el adaptador si deseas tener todos los robots que hay en el juego. Y os recomiendo tener todo el *pack* para sacarle todo el jugo. Hombre, no es realmente necesario, pero es más que interesante el tenerlo todo J.

Un detalle a tener en cuenta es que los gráficos ya no son tan 2D, sino que se mueven en escenarios 3D en el momento de las peleas. Es un paso que dan para lo que nos espera en la versión de **Dreamcast** del ***Super Robot Taisen Alpha***, en donde nos aseguran los señores de **Banpresto** que serán unos gráficos totalmente en 3D con las peleas entre robots más espectaculares que nos puedan ofrecer jamás. La versión de **PSX** saldrá en poco más de un mes, así que la versión de **Dreamcast** tendrá que salir en Verano.

El sonido ha salido bastante aceptable a pesar de no tener voces habladas. Hay que tener en cuenta que este punto nunca ha sido su fuerte por ser lo más parecido a un *midi*, pero de todos modos los aficionados a esta saga nos conformamos con oír las melodías de nuestros personajes favoritos una y otra vez.

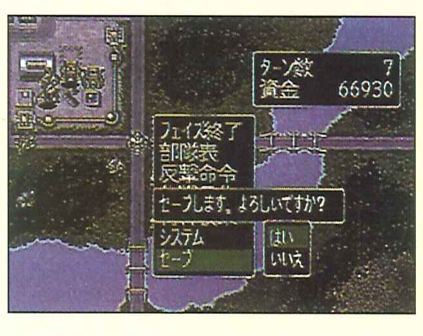
Si a todo esto le sumamos que es uno de los pocos juegos japoneses de la **N64** que merece la pena tener, estamos ante una maravilla de juego. Todos aquellos que quieran ver algo nuevo en la "obsoleta" consola de **Nintendo** que acudan raudo y veloz a comprarlo en su tienda de importación más cercana. Y para los curiosos, que hagan lo mismo que les merece la pena.

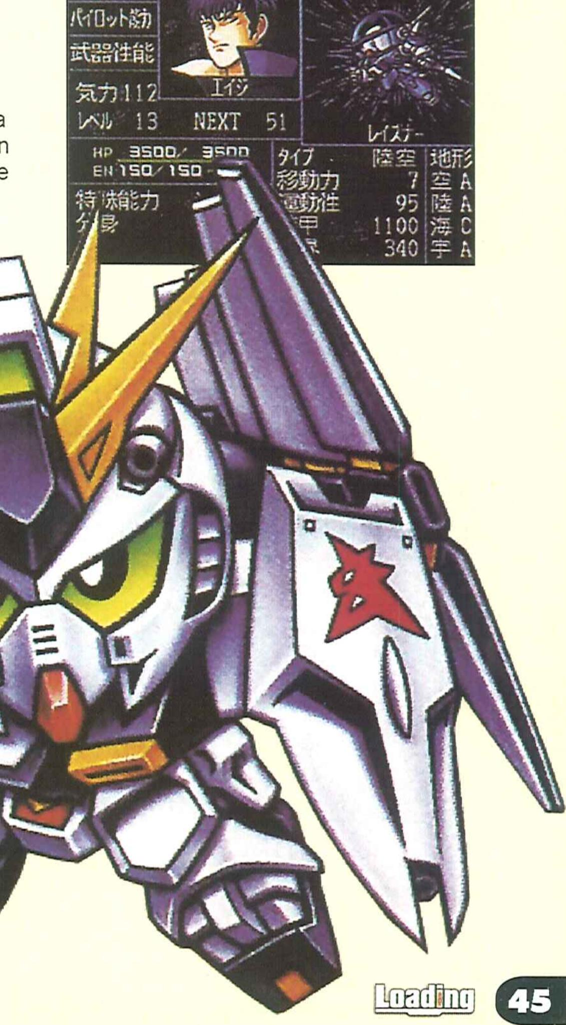
Con todo esto me despido una vez más y os doy la enhorabuena por saber elegir en cuanto a lectura de videojuegos de importación.

Hyper Rush

MEGAMAN
jlopez@ encomix.es











Ya está disponible en Japón la nueva aventura de *Link* en **Nintendo 64**. Con ***Legend of Zelda: Majora's Mask*** espera retomar las ventas que la gran **N** consiguió con ***Legend of Zelda : Ocarina of Time***. En esta entrega nos encontraremos con nuevos lugares y personajes, a cuál más impresionante, ya que ésta nueva aventura utiliza obligatoriamente el cartucho de memoria **Memory Expansion Pak**, el cual hace posible que el mundo en el que se encuentra nuestro amigo *Link* sea más colorista y con más detalle, así como los enemigos, que serán más numerosos en pantalla y con texturas más vivas y espectaculares.



Nos encontraremos con viejos conocidos como los *Gorons*, los *Zoras* o la divertida tribu de los *Deku*, pero también veremos nuevos personajes con los que podremos conversar, intercambiar objetos, e incluso participar en mini-juegos en los que podremos ganar todo tipo de premios. Según lo que he contado se puede pensar que se está ante otro juego más de esta saga, pero la historia de esta nueva aventura es, cuando menos, lo suficientemente curiosa e interesante con respecto a todos los demás juegos que ya aparecieron de esta saga como para atraer al menos pintado. Es una historia que se antoja excitante tal y como ocurría en el ***Link´s Awakening*** de **Game Boy**.



Al parecer, esta aventura transcurre en *Hyrule*, pero en un *Hyrule* alternativo al cual accederemos por un portal dimensional por el que se escapa *Stalkid*, el nuevo malo malísimo de esta aventura. Un nuevo paraje que ha sido creado para la ocasión, un *Hyrule* que parece sacado de una de las historias del genial *Tolkien*. Aunque se ven algunos parajes que guardan mucha similitud con los vistos en la anterior entrega, parece ser que la mayor parte del este *Hyrule* alternativo es totalmente nuevo, tal y como se ve en una de las imágenes que acompañan al artículo.



Con respecto al plantel del malo, nos encontramos con *Stalkid* (eso creo, porque aun habiendo salido ya el juego, poca es la información que he encontrado referente a este personaje). En esta aventura ya no veremos a *Navi*, sino a *Bell* y *Mondo*, dos hadas hermanos que nos advierten de las intenciones de *Stalkid*, el rapto de *Epona*. Tras el rapto de nuestra yegua, *Stalkid* escapa por el portal interdimensional antes mencionado, y *Link*, como no podía ser de otra manera, va en busca de su amiga equina. Pero al entrar en este mundo paralelo que difiere mucho del *Hyrule* que él conoce, *Link* se da cuenta que algo MUY grave se le viene encima, nada más y nada menos que... ¡¡LA LUNA!! . Sí, como lo oyes. Todos los habitantes de este mundo alternativo se encuentran en peligro y le piden ayuda desesperadamente.

En este nuevo Hyrule, *Link* se encuentra con los habitantes más cercanos a él, como *Zelda*, *Ruto*, *Malon* o *Ingo*, pero ninguno de ellos parece reconocerle. También se encuentra con otro conocido de la anterior entrega, el vendedor de máscaras que había en la plaza del castillo de la princesa, el cual le cuenta que un hombre extraño le robó casi todas sus máscaras, por lo que le pide que le ayude a recuperarlas. Para ello cuenta con otras máscaras que el mismo tendero le proporciona, como la máscara de los *Goron*, la de los *Zora* o la de la tribu *Deku*.

En su aventura *Link* va descubriendo unos parajes que, sin ser iguales a los que vio en el *Hyrule* que conoce, son

NOVEDADES NINTENDO64 · JAPÓN

El 27 de Abril de este año, se puso a la venta el tan esperado Legend of Zelda : Majora's Mask en Japón. Uno de los juegos más esperados por todos los usuarios de **Nintendo 64**. Shigeru Miyamoto ha puesto todo el empeño en este titulo, ya que es el último de la saga Zelda que va a programar para la 64 bits de **Nintendo**, puesto que ya se sabe que el programador japonés está inmerso en nuevos proyectos para la **Dolphin**, donde trabajará en la próxima saga Zelda.



bastante parecidos a los originales. Encuentra una zona parecida a la ciudad *Goron* que vio hace meses, pero totalmente congelada. También un mar inmenso le trae a la mente el lago *Hylia*, en donde vivió tantas aventuras. Pero quizá la mayor impresión que se lleva *Link* es al ver que existen dos ranchos en este nuevo mundo y que cada uno de ellos está dirigido por los dos gemelos *Ingo*. Nuestro protagonista se da cuenta que en este mundo paralelo cualquier cosa puede llegar a pasar, incluso encontrarse con dos *Malon*, una mayor que la otra, pero que son hermanas.

Tras todo este cúmulo de sorpresas, Link empieza una aventura en la que deberá impedir una catástrofe inminente, que durará tres días. Tres días en los que tendremos que hacer todo lo necesario para impedir un final trágico. El problema es el siguiente: ¿cómo podrá solucionar nuestro amigo una misión de semejante magnitud? Pues parece ser que podrá utilizar la ocarina del tiempo que tanto protagonismo tenía en la anterior entrega, aunque aquí sólo retrocederá los días necesarios para volver a intentar algo que impida la caída de la luna. Por mis últimas informaciones, un día en el juego son 20 minutos en la realidad, pero esto no es seguro, porque también se habló en un principio de poder jugar en tiempo real (sinceramente, en un juego en el que tienes que luchar contra el tiempo, no es muy recomendable jugar en tiempo real, sería desesperante ¬_¬).

Este juego requiere el uso del **Memory Expansion Pak** obligatoriamente para así poder mover todo el mundo que ha creado el señor *Miyamoto*, y con respecto a esto cabe decir que parece ser que el juego no va a incluir el aparatito, así que habrá que agenciárselo por separado para aquellas personas que no lo tengan. Pero no todo iban a ser malas noticias, porque parece ser que **Nintendo** tiene previsto traducir el juego esta vez al castellano. Por lo visto **Nintendo** se está dando cuenta de que el público latino es lo suficientemente importante como para hacerles ese regalito.



También en esta entrega podemos encontrar el elemento más importante de esta saga, las máscaras, las cuales forman los pilares y le dan titulo al juego. Existen varios tipos de máscaras, las cuales voy a comentar ahora: la máscara de la tribu de los *Goron*, que como supongo que ya habrás imaginado, te permite transformarte en uno de ellos, pudiendo obtener habilidades tales como tener más fuerza o poder correr más rápido encogido como una bola. Por cierto, durante el juego podrás ver como esta ultima habilidad se hace más importante, ya que te veras envuelto en una carrera. Otra máscara importante es la de la tribu *Zora*, la cual te permitirá bucear más profundo. Una peculiaridad de esta máscara es que te permitirá tocar una guitarra, por lo que parece que la ocarina ya no será el único instrumento musical que podremos disfrutar. Otra de las máscaras es la de los *Deku Scrub*, que sinceramente, todavía no he podido encontrarle una utilidad, pero seguro que la tiene ^_^. Parece ser que también habrá una máscara la cual te permitirá convertirte en adulto, algo así como ocurría en la anterior entrega cuando sacabas la espada de la piedra en el templo del tiempo, pero esta vez te podrás ahorrar todos esos viajecitos tan incómodos. Todavía no he podido confirmar si están también disponibles las máscaras de las guerreras *Gerudos*, la máscara esa tan graciosa de las orejas de conejo que te pedía aquel maratoniano en la anterior aventura, o la máscara de la verdad entre otras, pero supongo que a medida que los jugadores japoneses se vayan pasando el juego, irá apareciendo información al respecto. Poco queda ya por comentar, porque todavía no he podido jugarlo, aunque tengo unas ganas de pillarlo que... ^o^





Snatchor
snatchor@yahoo.com



CONSOLEROS Vs. CONSOLEROS

A menudo los jugones comentan que si tal consola es mejor o tal es peor. Qu sentido tiene eso?. Naturalmente quien tenga una Playstation pensar que su consola es la mejor, y quien tenga una Dreamcast pensar lo mismo pero proyect ndolo hacia su aparato de videojuegos.

Yo en esos casos actúo del mensajero del diablo y me pongo en el bando contrario del, sujeto actuando como un fan que defiende lo que al otro le disgusta. ¿Qué le voy a hacer? Yo soy así, y me divierte.

La verdad es que pienso que es una tontería. A la gente le molesta que existan más consolas en el mercado. Si sólo existiera una no habría competencia, ni ganas de luchar por llevarse el gato al agua, y sin eso nosotros no podríamos disfrutar de unos productos cada vez más novedosos y de mas calidad a buen precio. Por ejemplo, en el campo de la informática, de no existir **AMD** o **Cyrix**, pienso que **Intel** nos tendría todavía con el **Pentium II** a 600mhz a lo sumo. Y es que la sana competencia a veces es buena.

De todas formas, ¿para qué encabezonarse en que una consola es mejor que otra? Al fin y al cabo acabamos gastando más en juegos que en la propia consola, y finalmente la consola supone una inversión ínfima. Eso lo saben las desarrolladoras de *hardware* y las tiendas que lo venden. Vender una consola o algún producto que suponga cierto consumo de una determinada cosa (pongamos un vídeo, gasta cintas de vídeo que se pueden alquilar o comprar) quiere decir que existen más posibilidades de que el cliente vuelva para comprar consumibles y accesorios. De hecho, cada compañía tiene una ganancia mínima en la venta de esa consola. Un claro ejemplo es que **SEGA USA** confesaba que las ganancias supuestas por cada **Dreamcast** vendida eran de 5$ (unas 800 pesetas) y tendréis que saber que las ganancias de los vendedores en las tiendas no es mucho mayor.

Con todo este rollo lo que quiero decir es lo que un lector (gracias *José Ramón* ^_^) me dijo, y es que no hay que ser un buen *Segamaniatico* o un buen *Sonyfanático*, si no un buen amante de los videojuegos. Que tener una **Dreamcast** no supone que no podamos tener una **Playstation 2**, que no queremos monopolios montados gracias al fanatismo de algunas personas por un producto que le vendieron diciéndole que era lo mejor o porque sus amigos lo tienen.

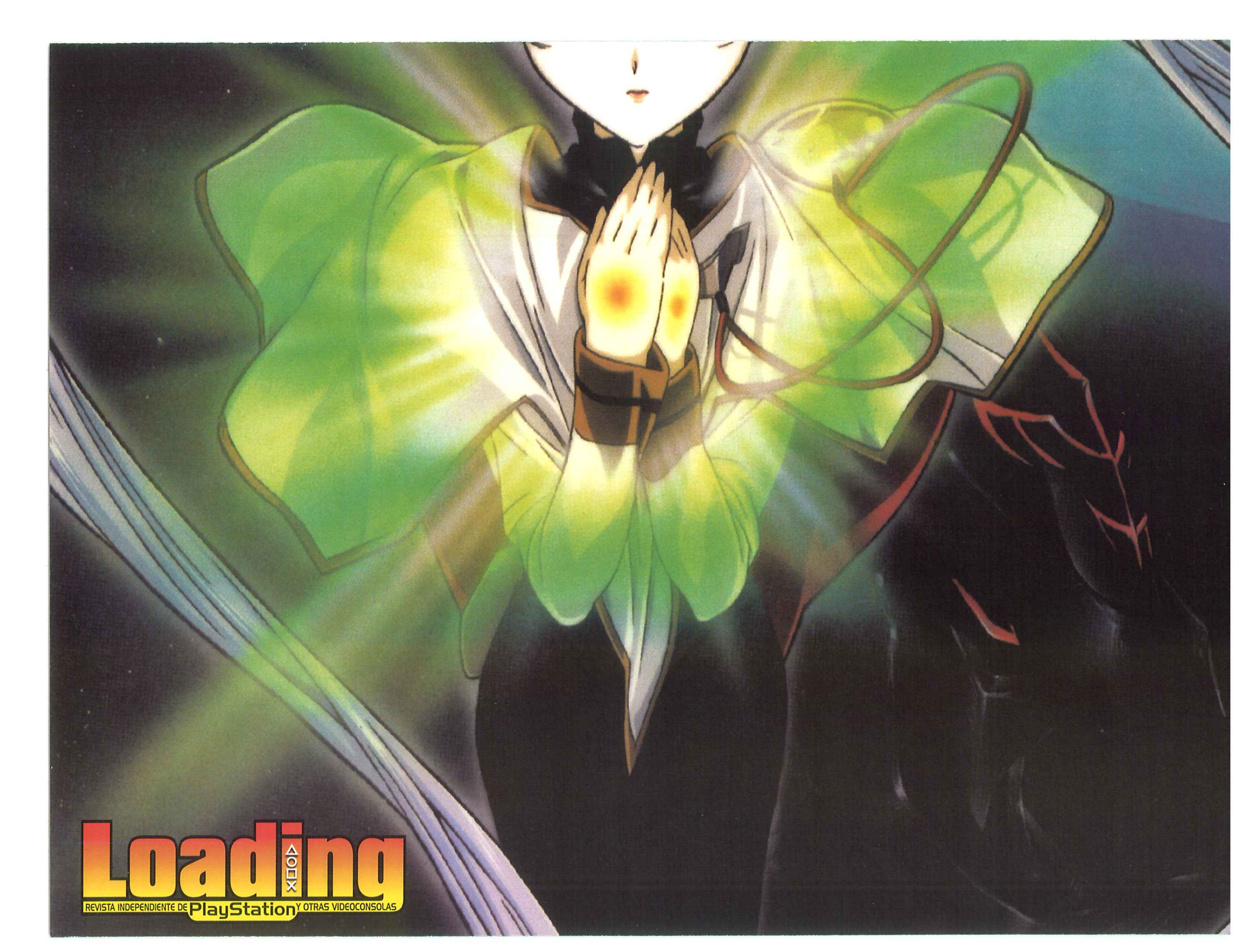
Esto tiene cierto parecido con lo que ocurre en el fútbol. La gente se pelea en medio de la calle defendiendo su equipo (ya sea el *Barcelona*, el *Madrid* o el *Polopos club de fútbol*) y en los estadios de fútbol llegan incluso a los puños (o cosas peores) Esto es totalmente ridículo, a fin de cuentas ninguno de ellos gana nada si su equipo gana; bueno, vale, es emocionante, pero no por eso te tienes que pelear con el vecino, al final quien más gana es el club de fútbol gracias al fanatismo de la gente que a veces recuerda a las sectas.

Lo que tienen muy claro los japoneses es que no compran tal o cual consola por la potencia de ésta o que sus vecinos, amigos o enemigos, tienen la consola que ellos quieren. Lo que les importa es que un juego les llama la atención y que quieren jugarlo, y eso no les impide hacerse con la consola que sea para jugar a esa maravilla. Un ejemplo lo puse en una anterior ***Loading***, donde es las pasadas navidades apenas se vendieron una veintena de **Neo Geo Pocket Color**, mientras que tras la aparición del **SNK Vs Capcom** se agotaron las existencias tanto del título como de la consola. Imaginamos que ocurrirá algo similar con la conversión a **Dreamcast**, y eso que ya está en el mercado la esperadísima **PS2**.

A partir de ahora podéis hacer lo que queráis, pero yo voy a ser muy feliz con mi **Dreamcast**, mi **PS2**, **Neo Geo CD**, **NeoGeo Pocket Color**, **Game Boy**... yo no podría imaginar mi vida sin jugar al maravilloso ***Penguin Adventure*** de **MSX**, al ***Apydia*** en mi **Amiga 500**, a un poco conocido y alucinante ***Gunstar Heroes*** de **Mega Drive**, a otro desconocido y divertidísimo ***Pocky & Rocky*** (***Kikikai Ninja***) de **Super Nintendo**, La saga ***KOF*** que siempre me divirtió tanto en **Neo Geo CD**, el fantástico ***Guardian Heroes*** o ***Nights*** de la desaparecida **Saturn**, ***Silent Hill***, ***Metal Gear***, ***Bust A Move*** y demás juegos musicales en **PSX**, el realístico ***Shen-Mue*** de **Dreamcast** o cómo espero devanarme los sesos en ***Metal Gear Solid 2*** de **PS2.**

Con todo esto no quiero decir que compréis todas las consolas del mercado (bueno, si podéis nada lo impide ^_^) ni defiendo a una determinada empresa, lo que quiero decir es que, yo no se vosotros, pero yo voy a jugar hasta la muerte sin mirar marcas, modas o estereotipos, que eso es lo que hacemos los que realmente disfrutamos de esto...

Mangafan
mangafan@teleline.es


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

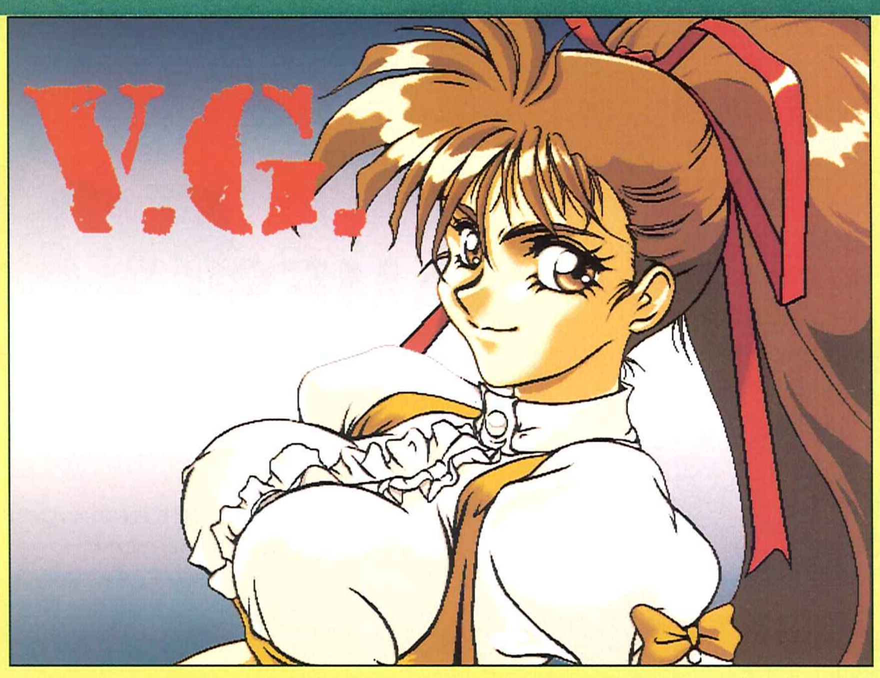

GUNBIRD 2


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS


THE MISSION
NADESICO

MINIDOSSIER · VARIABLE GEO

Hace ya algunos años que apareció en Japón una de las sagas más apasionantes en cuanto al mundo del juego de lucha se refiere. Con antecedentes en Super Nintendo como los patéticos Sailor Moon, o el curioso Pretty Fighter, también en Sega Saturn, llegó a nuestras manos una maravilla para nuestras Playstations, denominada Advanced Variable Geo.









Advanced Variable Geo es la lucha entre diversos restaurantes de la ciudad, incitados diabólicamente por el misterioso grupo *Jyahana*, el cual quiere conseguir una muestra de ADN perfecto y así, clonando a luchadores, conseguir hacer un supersoldado (algo así como la película de ***Pokémon*** de hace unos meses). Hasta aquí todo parece correcto, tanto, que incluso sea un poco aburrido. Pero el desenfreno y la adrenalina se desatan cuando nos percatamos que los personajes a seleccionar son féminas (todas pechugonas, por cierto ^o^U). Serán las camareras, las que defiendan los susodichos restaurantes.

Como no podía faltar en todo juego de lucha, contábamos con la típica plantilla de luchadores y sus respectivos escenarios, o ya puestos, restaurantes. En esta ocasión nuestra voluptuosa (y no por exceso de kilos) protagonista es *Yuka,* una jovencita de 17 años, aparentemente normal con un corazón de oro que vive en Tokyo (para variar...). Sus progenitores murieron cuando ella era pequeña, y se introdujo en el mundillo de las artes marciales, entrenada por su querido abuelo. Éste le enseñó *Full-Contact* entre camareras, en el *Hanna Miller´s Restaurant* (¿dónde quedaron los gimnasios?...). Más tarde se le unió una nueva compañera, la cual compartiría infancia y conocimientos marciales. Se trataba de *Satomi*. Ambas defenderían el *Hanna Miller* de todos los posibles altercados que podían ocurrir, robos y demás. Así pues eran amigas y rivales al mismo tiempo (véase la historia calcada de *Ryu* y *Ken* del ***Street Fighter***).

Nuestra amiga *Yuka* se entera del torneo y decide participar en él, únicamente para probar su fuerza y su poder (nos volvemos a acordar obligatoriamente de *Ryu*, no en vano *Yuka* ha sido denominada en muchos lugares como *"Ryu-clone"*). Se caracteriza por su amable carácter dentro y fuera del *ring*, sobre todo con *Jun* y *Elena*, de las cuales hablaremos unas líneas más abajo. Como curiosidad, *Yuka* posee además la peculiaridad de poder ver el interior de sus contrincantes (no penséis mal, serdos...¬_¬), divisa sus auras, es capaz de saber si una persona tiene el alma limpia o no....o sea que cualquiera se pone a pelear con ella. De esta manera *Yuka* y su amiga *Satomi* están conectadas entre sí mediante un *feeling* que sólo ellas comprenden. Así siempre están comunicadas cuando alguna de las dos está en peligro.

Otra muchacha que hace su aparición en este torneo es una niña de 15 años, llamada *Manami*. Con una apariencia de 8 o 9 años se inscribió en el campeonato creyendo que se trataba de un juego. Además ella aspira a convertirse en una cantante japonesa (las famosas *idol-singer*). A pesar de su delicado aspecto, se trata de un personaje que va a dar muchos quebraderos de cabeza a sus rivales.

Jun es otra de las participantes. Una luchadora olímpica que una vez fue descalificada por su conducta antideportiva. Más tarde volvió al torneo luchando por el Restaurante *Sukaraaku*.

Esta chica se caracteriza por ser cruel cuando lucha con sus contrincantes, además de poseer el título de mujer más fuerte del mundo (para que os hagáis una idea, sería *Zangief* en un ***Street Fighter***).

La rival más poderosa de *Jun* es *Elirin*, una muchacha vestida de conejita *Playboy*. A diferencia del resto de participantes esta joven es de origen americano. *Elirin* llegó a Japón con el sueño de abrir un restaurante de *Full-Contact* entre camareras. Se llama *El Rival*. Su estilo de lucha le sirve de mucho en el torneo ya que ninguna de las participantes está acostumbrada a la lucha americana. *Elirin* conoció a *Jun*, a *Yuka* y a *Manami* en una tienda y allí pudo comprobar la fuerza de las tres. Así como secretillo sin que se entere nadie os desvelamos que durante la lucha de *Elirin* contra la prota *Yuka* se confiesa que la primera se crío en Japón y... bueno el resto jugadlo y ya veréis que sorpresa.

En ***Advanced Variable Geo*** contamos también con *Ayako*, cuyo restaurante, *Soto,* es el más popular, moderno y con clase de toda la ciudad, y ella es su principal atracción. Esta muchacha se decanta por los bailes y cada dos por tres se pone a cantar, cosa que no hace nada mal, según opinan sus más acérrimos admiradores. Su jefa es *Reimi* (todos querríamos una jefa como esta ^_^U), pero ella está enamorada de *Satomi* (viva!! Que liberales somos!!). Sobran comentarios.

Para terminar de hablar de los personajes, también decir que hay chicas malvadas... bueno, eso ya lo sabéis, pero ***Advanced Variable Geo*** no es una excepción. ¿O que os creíais? ¿Que aquí todo iba a ser amistad y lucha en contra del grupo *Jyahana*? Pues no. Tenemos a una joven que ha sido denominada por algunos sectores como clon de *Iori Yagami*, debido a su aspecto gótico, semejante al luchador del ***King of Fighters***. Hablamos de *Saki.* Poco se sabe de esta luchadora. Las malas lenguas apuntan hacia ella como responsable en un terrible altercado (el cual no voy a desvelar) con la madre de *Reimi*. Su único objetivo es conseguir vencer a todas sus contrincantes sin importarle el premio del torneo. Qué malvada es esta chica.



Bueno, y nos dejamos a muchas chicas en el tintero, pero que poco a poco iréis conociendo si ***Advanced Variable Geo*** llega a vuestras manos. Además, en las fotos que os adjuntamos en estas páginas, podréis disfrutar sino de todas de casi todas las maravillosas chicas que componen esta saga.

Sería en el año 1997 cuando salió a la venta en el mercado japonés el videojuego llamado ***Advanced Variable Geo***. El juego contaba la historia ya mencionada. Un torneo, un premio, y como aliciente el que todas sus luchadoras eran chicas jóvenes y de muy buen ver. Se trataba de un juego sencillote, pero debido al gran carisma que alcanzaron sus protagonistas batió records de ventas en Japón, y en las tiendas de importación de nuestro país. Lo cierto es que cuando llegábamos a nuestras casas y probábamos el compacto, nos sentíamos un pelín decepcionados. Esto era debido a que el juego no aportaba nada nuevo a lo que poco a poco estaba saliendo para la consola de **Sony**. Lucha 2d, gráficos pequeños (sin alcanzar la diminutez de ***Sailor Moon Super S***), y encima un juego fácil y corto. No sé si fue porque el año 97 fue un año de explosión de *anime* y *manga* en España, pero aun así el juego cuajó entre los aficionados al género. Pronto









MINIDOSSIER · VARIABLE GEO





internet se llenó de páginas de aficionados a la saga, inventando historias sobre sus 10 protagonistas, comentando rumores sobre algún personaje secreto, etc...

Destacar de esta primera parte los temas musicales y por supuesto las imágenes pre-combate, gozando de un colorido y un dibujo sublime.

El lo que a jugabilidad se refiere, la cosa enganchaba siempre y cuando tuvieras algún amigo con el que jugar a dos jugadores (repito... el juego era muy fácil). Diez luchadoras no eran muchas pero tampoco eran pocas y más cuando el sistema de juego de cada una de ellas era muy diferente. Las horas de juego pasaban, y ya no podíamos exprimir más ***Advanced Variable Geo***.

Por tanto, los mismos encargados de éste fenómeno, **Technical Group Laboratory (TGL)**, se vieron obligados a en 1998, un año más tarde, sacar el magnífico y casi perfecto ***Advanced Variable Geo 2***. Así pues, un *remake* del anterior juego (eso sí, con fabulosas mejoras) había llegado a nuestras consolas.

Desde un principio contábamos con la no despreciable cifra (y mítica, ¿por qué no?) de doce guerreras entre las que se encontraba alguna cara conocida, pero también nuevas jóvenes talentos, dispuestas a demostrar que no estaban allí por casualidad y que si había que repartir bofetones, ellas no se iban a quedar atrás. Así por ejemplo hacía su aparición la ya mencionada *Saki* o una curiosa jovencita, la cual se convertiría en co-protagonista de la historia, llamada *Tamao,* que hace muy buenas migas con la protagonista *Yuka.*

Contábamos con aspectos de una gran calidad respecto al anterior juego. Así pues los gráficos habían aumentado su tamaño de forma considerable en cuanto a su antecesor. Aún así no llegaban a tener el tamaño adecuado que se podía esperar en un juego de lucha de ese año. Para que os hagáis una idea de cómo eran, recordad el primer ***Street Fighter 2*** de **Super Nintendo**. Pero bueno, no estaba del todo mal. Cada una de nuestras luchadoras estaba definida a la perfección y animada correctamente, sobre todo si las comparábamos con las de la primera parte. El diseño de los personajes, por otra parte, era más bien curioso. Por un lado teníamos a personajes que gozaban de un gran carisma, únicamente por cómo estaban vestidos. Caso de *Ayako*, la *idol* japonesa,o el de la ninja *shiranui Chiho*. Sin embargo, es incomprensible como no han cambiado aquellos uniformes que no poseían el atractivo necesario para que un jugador seleccione a la portadora del mismo. Destacar sobre todo la maravilla gráfica de los escenarios, dejando divisar en todo momento el restaurante por el cual lucha nuestra rival. Además, el fondo estaba perfectamente animado, pudiendo ver a la gente paseando por la calle o a un motorista que observa impasible como nos zurramos. Los chicos de **TGL**, no habían aprovechado las posibilidades de **Playstation** en cuanto al ya criticado tamaño de las luchadoras, pero sí que habían acertado, y además, dando en el blanco, con la aportación de unos magníficos efectos de luz, muy propios en esta consola. Es una autentica maravilla ver a *Satomi* haciendo cualquiera de sus super magias, o a *Chiho* desapareciendo en una de sus *hypers*. Como regalo, los programadores incluyeron el tan afamado por esa época *zoom* de precisión, dotando al juego de una calidad excelente.

La música era de gran calidad, tal y como nos había anticipado la primera parte, y no desentonaba en ningún momento del juego. Destacar por ejemplo el tema de nuestra protagonista, *Yuka*. A su vez, el sistema de meter introducciones en formato *anime* parecía ser que daba buenos resultados, y por











tanto en ***Advanced Variable Geo 2*** podíamos gozar de un *opening* de lo más atractivo. Las introducciones cantadas se ven con cuentagotas en nuestro país. Para que os hagáis una idea, es comparable a la de ***Psycho Force 2***.

En cuanto a los modos de juego también habían aumentado respecto al anterior. Así pues, además del modo historia en el que podíamos gozar de pequeños fragmentos de *anime*, tanto entre cada combate como en el propio final del juego, y del modo típico *versus,* en el cual nos enfrentaríamos a un amigo, contábamos con el *normal mode* y un novedoso e innovador para esa fecha *Time Attack*. En esta modalidad de juego los combates se resumían a un único *round*, y el objetivo era vencer a todas tus contrincantes en el menor tiempo posible. Curioso modo, que nos daba una alternativa más para cuando ya nos hubiéramos acabado el juego con cada una de las chicas. Por supuesto, también nos ofrecían un modo de práctica, para perfeccionar nuestras técnicas.

La jugabilidad también había ganado bastante en cuanto a su antecesor. La posibilidad de encadenar combos ya muy de moda en esas fechas, lo hacían si cabe más aditivo que la primera parte. Por otro lado, la inclusión de barra de magia en la parte inferior de la pantalla y la facilidad con la que salían los *hypers,* lo convertían en un entretenimiento bastante factible para cualquier tarde. Además, los personajes se movían con rapidez y bastante soltura por el escenario, hecho que dotaba de un gran dinamismo y soltura al videojuego.

El fenómeno *Variable Geo* no se acaba con los dos juegos aparecidos en **Playstation.** Va mucho más allá. La fiebre desatada en Japón iguala a la que se produjo con cualquier juego de **SNK** (véase ***Art of Fighting*** o ***Samurai Shodown***). Se pusieron a la venta llaveros, *tradings cards*, maquetas e incluso algún que otro libro de ilustraciones (este último os lo recomendamos desde aquí, porque es una auténtica gozada). Todas esas ventas en cuanto a material de la susodicha saga, culminó con la aparición de un *OVA* (o peli de *anime* de japonés) de gran calidad, y bastante bien animado. La película cuenta la historia de ***Advanced Variable Geo 1***, es decir, sin la aparición de *Saki* y *Tamao* entre otras. El misterioso grupo *Jyahana* ha conseguido desequilibrar el torneo entre

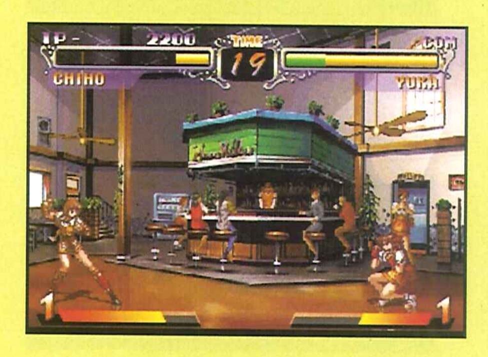


camareras, con el objetivo de desarrollar un Super Guerrero.

El resto ya os lo podréis imaginar, muchas peleas, más puñetazos y patadas y todo por parte de bonitas chicas, a cual más guapa. Recientemente fue comentada por una revista inglesa del sector recibiendo muy buenas criticas y comparándola con las pelis, ya aparecidas en España de ***Fatal Fury***.



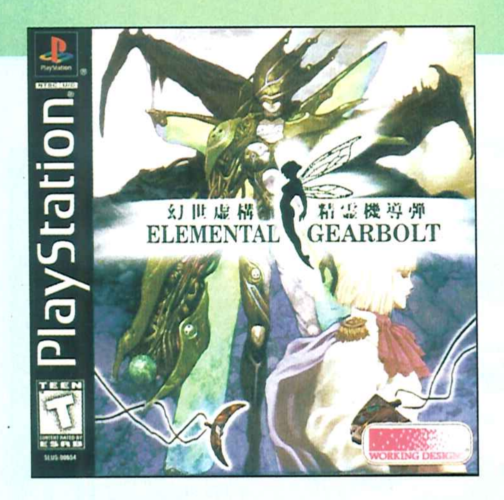
A pesar de que el último juego salió hace ya más de dos años, en la tierra del sol naciente aún no los han olvidado. O sino echad una ojeada a cualquiera de las páginas *web* que hay dedicadas a ***Advanced Variable Geo***. Veréis que son actualizadas, sino de diario, cada 2 ó 3 días. Además, si alguien pudo ver el pasado ***Game Tokyo Show***, uno de los *cosplay* que entrevistaron eran nada más y nada menos que *Yuka, Satomi y Manami*.



Concluyendo vemos una vez más como videojuego y *anime* son dos términos ligados profundamente, y que en casos como éste no pueden separarse. Hasta aquí, ponemos un punto y seguido en lo que a este fenómeno se refiere. Porque esperamos que salga una continuación, en videojuego, en *anime*, o en lo que sea... pero queremos seguir las andanzas de estas tetud... hermosas señoritas.

GuiLe
Edwarner@mixmail.com





El segundo ***shooting game*** de **Sony Computer** se ha convertido en todo un juego de culto para los amantes de las grandiosidades audiovisuales, desgraciadamente desconocido y olvidado por muchos de nosotros.

ELEMENTAL GEARBOLT









Los juegos de pistolas nunca han sido muy numerosos. En el caso de **PlayStation** menos aún, contando con muy pocos títulos de calidad distribuidos en nuestro país, y prácticamente todos de la mano de **Namco**. Mayoritariamente estos títulos suelen tener como base las premisas impuestas por creaciones de **Sega** como los ***Virtua Cop*** o los ***House of the Dead***, y precisamente el ahora comentado ***Elemental Gearbolt*** es todo un ejemplo de lo dicho.

Los creadores de ***Elemental Gearbolt*** son, bajo la tutela de **Sony Computer**, los programadores de la compañía **Alfa System**. Esta empresa realizó en 1995 otro título del mismo género que a punto estuvo de ver la luz en nuestro país, y no es otro que el divertido ***Horned Owl***. ***Horned Owl*** contaba con diseños del maestro *Masamune Shirow* (genio creador de mangas como ***Appleseed, Dominion, Orion*** y ***Ghost in the Shell***), y contaba una historia en la que encarnábamos a unos futuristas policías enfundados en trajes de combate robotizados (elemento este que le encanta al señor *Shirow*). Muchos minutos de *anime* nos ponían en la onda de lo que iba aconteciendo en la historia, bastante trabajada sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de un "simple" juego de *light gun*. Además, la espectacularidad en el desarrollo estaba a la orden del día, con unos gráficos que si bien pecaban de no tener demasiada resolución, mostraban unos entornos tridimensionales muy efectivos. Pues bien, al igual que ***Horned Owl***, ***Elemental Gearbolt*** tampoco ha tenido cabida en nuestro mercado, que se sigue ciñendo en cuanto a juegos de pistola se refiere a multitud de arcades demasiado infantiles (aunque eso no quita que sean muy entretenidos).

Introduciendo el CD en nuestra preciada **PSX**, lo primero que nos encontramos es una soberbia introducción en forma de *anime*. Todas las maravillosas escenas de animación han sido realizadas por el prestigioso estudio **Mad House**, y dirigidas por *Rin Tarou*, responsable entre otras de la dirección del film ***X: The Movie***, así que la calidad está más que garantizada (y os aseguro que el resultado merece la pena). Los fanáticos de la animación japonesa podrán reconocer entre las voces protagonistas de los cinemas a *Hiroko Kasahara* (***Magic Knight Rayearth***), *Ryoutarou Okiayu* (***Marmalade Boy***) y algunos profesionales más que sin duda os resultarán del todo familiares. Posteriormente, hará aparición la pantalla del título del juego, acompañada de una hermosa música, muy al nivel del resto de la banda sonora que acompañará nuestro viaje por el maravilloso mundo que nos ofrece ***Elemental Gearbolt***. El autor de esta delicia sonora es *Akihiko Shimizu*, que ha creado una obra maravillosa, muy atmosférica y que es del todo idónea para la ambientación que requiere este juegazo. Tras los sencillos menús de opciones, entraremos en la acción, y aquí es cuando vamos a poder disfrutar de un entorno gráfico que muy poco tienen que envidiar a los programas de hoy en día. Pasearemos por trabajadas edificaciones recreadas poligonalmente con mucha habilidad, con unas texturas muy adecuadas, aunque no de muy alta resolución. Todo esto moviéndose a una tasa de *frames* por segundo que oscila de 30 a 60, presumiendo de una fluidez impresionante. Los enemigos están

EL OLVIDADO

realizados mayoritariamente en dos dimensiones, con un diseño bastante acertado en la mayoría de ellos, y que se integran a la perfección en la tridimensionalidad de los decorados. Algunos de los enemigos de final de fase también están construídos con polígonos, sobre todo los que son más grandes y necesitan mostrar su majestuosidad mientras se mueven y nos atacan de forma vertiginosa. Tal vez los magníficos gráficos de los que hace gala la obra de **Alfa System** muestren una cara fea en la extrema proximidad de las texturas o enemigos 2D en pantalla, momento en el cual la pixelación será bastante acusada, pero aún así el aspecto visual permanece como uno de los más atractivos jamás visto en este tipo de juegos.

En cuanto al juego en sí, debo decir que es uno de los que más entusiasmado me ha tenido delante de la pantalla con mi flamante **G-Con45** en mis manos (*¡gracias, Laura!* ^_^). El desarrollo es tan emocionante como equilibrado, recorreremos a través de seis intensas fases amplísimos escenarios donde tendrá lugar el enfrentamiento entre nuestras guerreras elementales y los malévolos ejércitos enemigos. Estos enemigos son numerosos, pero casi nunca llegan a agobiar. Además, el gran tamaño de la mayoría de los seres que debemos de abatir convertirá a los menos hábiles en esto de tener puntería en auténticos *Charles Bronsons*. Esto es porque la dificultad no es demasiado elevada, aunque a partir de la cuarta fase empezaremos a sudar la gota gorda. Igualmente, los primeros enemigos finales serán pan comido, ya que más que nada en presencia de ellos deberemos de preocuparnos más por la pequeña infantería que los protegen. Estos *final bosses* se harán muchísimo más difíciles a medida que avancemos, como es lógico, pero también a medida de que disminuyan su tamaño, ya que además de que será más complicado acertarles, serán mucho más móviles, rápidos y escurridizos. Tras la eliminación de cada uno de los jefes, y por consiguiente, tras acabar la fase en cuestión, se valorará nuestra habilidad con la pistola con determinada cantidad de puntos, que podremos invertir en *bonus* para aumentar nuestra puntuación o en puntos de experiencia. Estos puntos de experiencia nos darán la posibilidad de aumentar de nivel, hecho este importante, ya que cuanto más nivel tengamos, más capacidad de puntos de vida tendremos. Y si nuestro nivel es lo suficientemente mayor, nuestras armas experimentarán un crecimiento considerable en su potencial. Hablando de las armas, tendremos a nuestra disposición tres tipos de ataques que podremos elegir siempre y cuando nos convenga: el ataque de fuego (un potente disparo relativamente lento, a disparo por segundo, de lo más eficaz), el ataque abierto (similar al disparo de una escopeta, ideal para cuando la pantalla esté totalmente invadida) y el ataque rápido (el mejor para descargar adrenalina, pero a la vez el más débil de todos).

Nuestras féminas protagonistas nos mostrarán sus habilidades todoterreno mientras nuestra visión subjetiva avanza automáticamente mientras nosotros nos encargamos de la eliminación masiva. Estas *femme fatales* avanzarán tanto a pie como volando, alucinando a todo el personal que esté disfrutando tanto jugando como viendo la partida con los vertiginosos movimientos de cámara, estudiados del todo para adornar la gran jugabilidad con muchas dosis de mareos dosificados (dicho de otra forma, ¡son la caña!). La adicción es digna de mención, a pesar de la corta duración de las seis fases. Pero no hay nada como conjugar una jugabilidad perfecta con la espectacularidad audiovisual de la cual hace gala esta joya de **Sony Computer**. Y es por ello que aún sigo sin entender el por qué se ha obviado la distribución por nuestros lares de esta maravilla lúdica. Ya nos sucedió con ***Horned Owl***, y ***Elemental Gearbolt*** también podremos irnos olvidando (aunque espero meter en esto la pata hasta el fondo). Ya son tres años esperando, mientras **Sony** nos sigue regalando de todo para nuestras *light guns*... de todo, menos frenéticos, violentos (hasta cierto punto) y moviditos juegos de puntería. Intentad conseguir esta obra de arte, ya que desde el lanzamiento de ***Crypt Killer*** o ***Time Crisis*** no hemos disfrutado de un *shooter game* tan alucinante como este. ¡A calibrar!

Spidey
joserparker@retemail.es













MARIONETTE COMPANY

Las *marionette* son unas chicas con forma de robot que sirven al ser humano en todas sus necesidades (me pregunto si dará la electricidad si se le mete mano ^o^U) quizás sepáis de lo que estoy hablando si conocéis ***Saiber Marionnete J***, donde en un planeta se estrella una nave con sólo 6 humanos, todos ellos hombres, y donde para reproducirse tienen que recurrir a la ingeniería genética y así crear clones con distintas personalidad de sí mismos, y donde las *marionette* hacen el papel de hembras. Estas se supone que no tenían sentimientos, y estaban por debajo de los humanos hasta que aparecen las tres protagonistas, claro.



Este juego nos muestra como encontramos a una de estas chicas robots tirada en la basura (cual *Alita* en su vertedero) donde gracias a una amiga de la *Marionette Company* logramos reconstruir, y a raíz de eso nos suceden un montón de aventuras, algunas de ellas algo extrañas.

Este juego está creado por **Microcabin CORP.** en la línea de los típicos juegos al estilo *girlfriend simulator,* pero aquí nuestro objetivo no es ligar con chicas, o al menos no el principal.



Este juego parece creado con un muy bajo presupuesto, pues se notan algunos fallos. Por ejemplo, comenzamos con la *intro* "animada" que no es más que un desfile de imágenes que ya hemos visto hasta ese momento donde le añaden unos pequeños *frames* para que se mueva el pelo y se suman unas pequeñas animaciones bastante mejorables.

Durante el total del juego notaremos que las ilustraciones no son de tanta calidad como nos tienen acostumbrados este tipo de

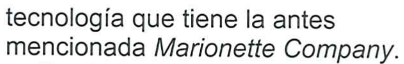






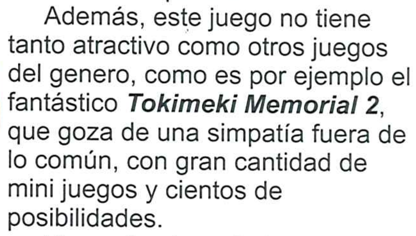
juegos, pues aunque el dibujante es bueno y tiene un trazo fino y un estilo de dibujo agradable, goza de uno colorido algo simple (sólo un nivel de sombras) para ser imágenes estáticas, y donde a veces incluso se notan ciertos borrones y trazos inacabados o enbocetados, aparte de un pobre suavizado de los contornos de las líneas (fijarse en las piernas nada más levantarse la *marionette* después de ser reconstruida). Por otro lado, los decorados en ocasiones son excesivamente simples y a veces rozan lo ridículo, especialmente cuando vemos las máquinas de "alta"





tecnología que tiene la antes mencionada *Marionette Company*.

Por lo demás, es el típico juego donde van saliendo imágenes una tras otra, donde si no eres japonés (o no conoces el idioma) no te enteras de nada y comienzas a darle a las opciones una tras otra sin saber que haces. Este juego es más o menos sencillo, pues consigues terminarlo por el lógico descarte de opciones.



Además, este juego no tiene tanto atractivo como otros juegos del genero, como es por ejemplo el fantástico ***Tokimeki Memorial 2***, que goza de una simpatía fuera de lo común, con gran cantidad de mini juegos y cientos de posibilidades.

Llegando al apartado sonoro, quizás sólo se salva el trabajo de los dobladores, lleno de voces dulces y agradables, dejando así de lado las insulsas y bobaliconas melodías de poca calidad que nos acompañan.

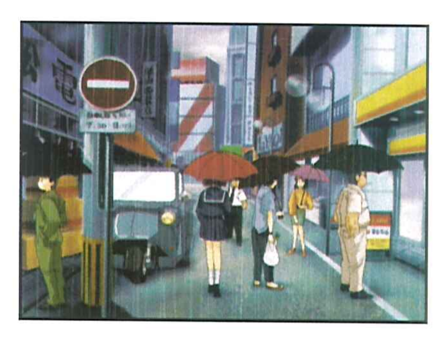
Este se puede considerar otro juego más del montón, con más bien poca chispa que sólo puede gustar por las chicas. No sé, quizás gane algo de interés (no mucho) si entiendes el idioma, pero la verdad es que resulta tan soso que no vale la pena ni pensar en ello.



Mangafan
mangafan@teleline.es





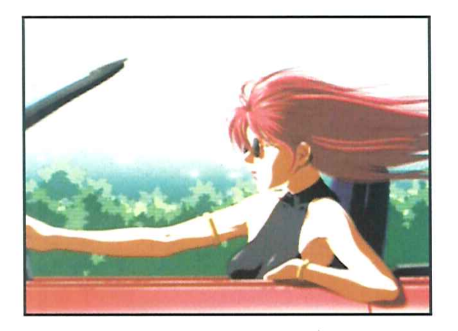






SPACE GRIFFON

Ya es de por todos conocida la afición que padecen los japoneses por las series de *mechas* (las típicas de robots que desde **Mazinger Z** hasta **Evangelion** o **La Visión de Escaflowne** llaman a nuestras pantallas de televisión) de modo que es de extrañar que existan tan pocos títulos en los que se nos coloca en la cabina de uno de estos robots de última tecnología.







Disculpe, ¿es usted la señorita Selphie? ¡Uih! ¡Perdone, creo que me he equivocado...!



Space Griffon nos obliga a infiltrarnos en la base *Hamlet* en uno de esos robots, donde existen ciertos problemas. Para ello disponemos de un equipo completo de 7 personajes, cada uno con un tipo de armadura robótica distinta que se adecua a la personalidad de estos. Los integrantes se componen de cinco chicos y dos chicas.

Comenzaremos con tres buenas *intros*, una de ellas de *anime* mezcladas con gráficos generados por ordenador, gráficos geniales pero que podían mejorarse en los referente a los movimientos. Esta *intro* es bastante larga y sirve para informarnos de la misión y para presentarnos a los personajes. Lo bueno de la presentación es que los cuadros de dialogo muestran las caras en forma de dibujo al más puro estilo *anime* ^_^.

Este juego nos presenta un nuevo genero de juegos de miedo que vamos a bautizar como *"Terror Buy Games"*, el terror a comprar un juego tan malo como éste. Sin duda alguna nos encontramos ante el peor juego creado hasta el momento para **Dreamcast** por varias razones que a continuación vamos a describir.

Una vez puestos al mando de nuestro *mecha*, existen tres posibilidades de desplazamiento. Modo robot, modo nave y un híbrido entre ambos. Mientras que la forma de "robot" es la más lenta para pasear y moverse de un lado al otro de la nave, es sin duda la más poderosa en cuanto a armamento. En modo "nave" viajaremos a la mayor velocidad de todas pero con una potencia de disparo muy inferior al resto, y naturalmente en el "hibrido" tendemos una media de ambas. Otros botones sirven para cubrirnos con un escudo que evitará muchos impactos pero que nos tapa una buena parte de la visión.

Hasta aquí todo normal, el problema nos lo encontramos cuando notamos el difícil control del aparatito, especialmente en el momento en el que tenemos que desplazarnos y apuntar para disparar. Esto es debido en gran medida al diseño del *pad* de **Dreamcast**, que lamentablemente está muy mal diseñado, y que con las posibilidades de control que nos ofrecen los programadores tendríamos que estar dotados de tres brazos y tres manos para hacer todo a la vez. Y sino, explicádme como hacer para manejar la nave con el mando analógico y apuntar con el digital si están en el mismo lado y además tenemos que recurrir a la zona contraria del *pad* para disparar, ponerse el escudo, transformarse y un sin fin de cosas... vaya, que los pobres humanos todavía no disponemos de suficientes extremidades para hacer todo a la vez (bueno, nuestro *Megaman*, pero el no es humano ^_^).

Una vez subsanados más o menos los problemas de control, nos topamos de lleno con el apartado técnico. Sin duda lo más horrible de todo el juego. No sólo son simples y de gráficos casi inexistentes, también son repetitivos hasta la saciedad. Esto no sólo acaba por cansarnos de ver siempre lo mismo, también nos desorienta totalmente (ni mapa ni leches) y acaba por desmoralizarnos por completo. Por otro lado, tenemos los enemigos, que no sólo tienen un diseño pobre, si no que apenas existen. Todo el juego nos da una sensación total de calma donde la única dificultad reside en no perdernos por los pasillos y no morirnos de aburrimiento. Y para rematar tenemos las estresantes conversaciones entre los personajes. Esto no estaría mal si no fueran tan a menudo. Por si fuera poco, están definidas en un lugar por el que pasamos, de modo que si cruzamos varias veces por ese lugar, todas y cada una de esas veces tendremos que escuchar el mismo mensaje.

Por lo demás, goza de unos efectos de luces mediocres, efectos sonoros malos junto a una música que no tiene nada que destacar y donde quizás se salve el trabajo de los dobladores.

Como digo, estamos ante el que es para mí el peor juego realizado para **Dreamcast** hasta el momento, ¿Será superado?, se admiten apuestas, pero yo me atrevería a aventurar que no ^_^.

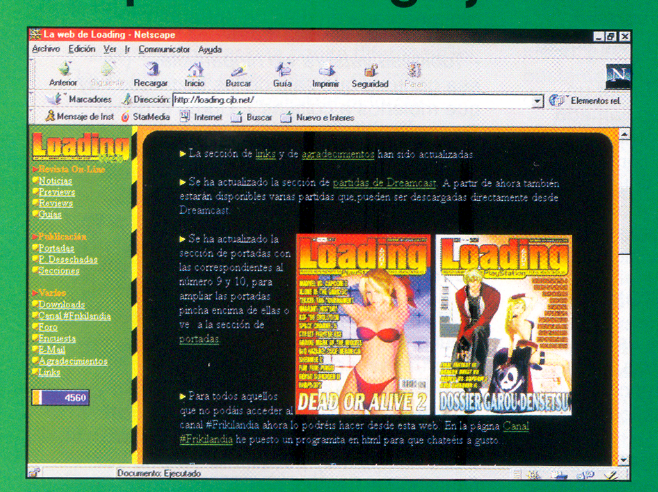
Mangafan
mangafan@teleline.es

NO SEAS EL ÚLTIMO EN ENTERARTE DE TODO...

Loading Web

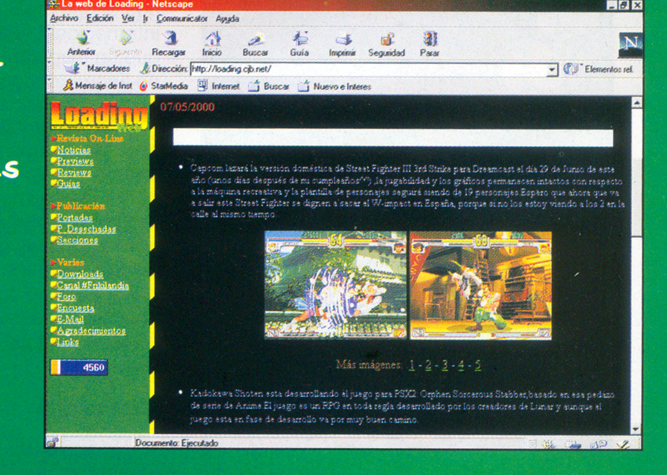
NOTICIARIO INDEPENDIENTE SOBRE VIDEOJUEGOS

http://loading.cjb.net



Tomando como base nuestra publicación, se ha creado una web no oficial destinada a ofrecer una visión imparcial sobre el mundo de los videojuegos. Loading Web tiene como finalidad llegar hasta el público que, como vosotros, lectores habituales, busca algo más...

En ella podréis encontrar una sección de noticias de actualidad, acompañadas por reportajes de los juegos más interesantes del mercado de importación que han aparecido, o tienen fecha próxima (no se tratan de los mismos artículos que aparecen en la revista).



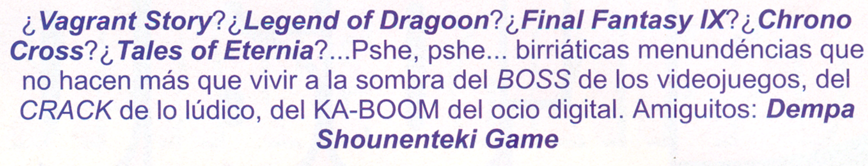


Guías de juegos de lucha, encuestas, un foro abierto en el que podrás participar exponiendo tus opiniones, y por último podrás acceder a chatear desde un apartado que hemos preparado para que no falte absolutamente nadie.

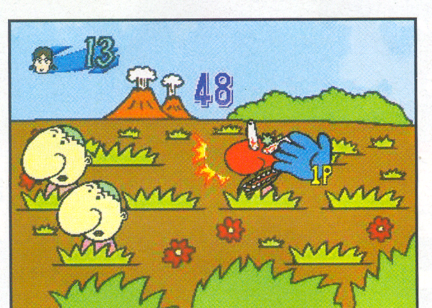
¿A qué estás esperando?

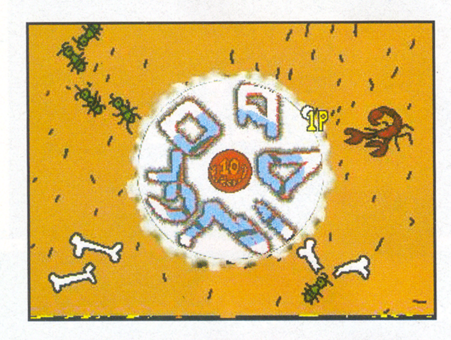


¿Vagrant Story?¿Legend of Dragoon?¿Final Fantasy IX?¿Chrono Cross?¿Tales of Eternia?...Pshe, pshe... birriáticas menundéncias que no hacen más que vivir a la sombra del *BOSS* de los videojuegos, del *CRACK* de lo lúdico, del KA-BOOM del ocio digital. Amiguitos: ***Dempa Shounenteki Game***











Distribuido por la gente de **Hudson** (sobra relacionarlos con la saga ***BomberMan***, ***Far East of Eden ZERO***, etc..) esta nueva joya del universo de los clones de ***BishiBashi*** ha sido programada por un poco conocido grupo alternativo llamado **Tsusume** bajo el sello **DempaShonen** con el apoyo de varias compañías como **NTV** y vio la luz allá por el 2/4/98 (si, la tira de tiempo...por aquella época algunos redactores de la competencia aun no habían nacido siquiera ^_^ ñic, ñic).

Señoras y señores: ME PARTO!!

El juego que hoy nos ocupa es de todos los jueguecillos de pruebas, con toda seguridad, el más catastrófico, divertido, pachanguero y simpático de todo el escaparate del videojuego.

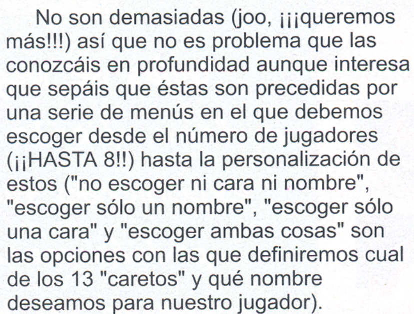
Una vez más se pone de manifiesto que el humor visual de estos japoneses es internacional, y es que el impacto visual que un juego tan desmadrado como éste no tiene otra consecuencia inmediata más que la sonora carcajada.

A esto contribuyen, como iremos analizando más adelante, un diseño de personajes que a buen seguro han salido de los lápices del hijo de alguno de los programadores. Un diseño infantiloide y aberrante en el que goterones de sudor, dientes exagerados, algunas coletas que otras y bocas imposibles se dan cita; un aspecto sonoro sacado de alguna juerga de oficinistas japoneses en plena cogorza y unas pruebas que... que...



Pues eso, las pruebas

No son demasiadas (joo, ¡¡¡queremos más!!!) así que no es problema que las conozcáis en profundidad aunque interesa que sepáis que éstas son precedidas por una serie de menús en el que debemos escoger desde el número de jugadores (¡¡HASTA 8!!) hasta la personalización de estos ("no escoger ni cara ni nombre", "escoger sólo un nombre", "escoger sólo una cara" y "escoger ambas cosas" son las opciones con las que definiremos cual de los 13 "caretos" y qué nombre deseamos para nuestro jugador).



A continuación una breve enumeración / explicación de las pruebas que vamos a encontrar (no me vengáis luego con que los nombres no están fielmente traducidos al castellano. Son las 4:35 de la mañana y tengo que dormir aun mi media hora reglamentaria en días de entrega ^_^):

-"*Tobidasu yatsura wo hippatakitaiii*" ("A esa gentuza que sale de los boquetes hay que molerlos a collejas"): Como si de un ***DanceDance Revolution*** se tratase haremos uso de los botones como si de una segunda cruceta se tratase para propinar todas las sonoras collejas posibles a los individuos que osen salir de los agujeros. (conocida por el *staff* de ***Loading*** como "*Collejas Totales*")

-"*Utte kazutte jyouzuni oritaiii*" ("Golpeando y puliendo quiero tallar bieeeen"): Una de las pruebas más originales. En ella tendremos que seleccionar un dibujo o un pictograma japonés (*kanji*) y reproducirlo lo mejor posible contra-reloj armados con tres cinceles muy peculiares ^^. Una vez finalizado el tiempo, nos darán puntos en relación con el parecido. Soberbio.

-"*Akaiagete, shirouagetaii*" ("Quiero subir la bandera roja y bajar la blanca"): ¿Nunca habéis jugado a "*Simón dice*"? Ésta es una variante más sencilla en la que, con un nivel básico de japonés, recibiremos ordenes a efectuar con las banderolas roja y blanca en el patio del colegio.

-(Uyy que título más largooo ^o^): Al fin los españolitos tenemos representación en uno de estos juegos. Si hay un juego es el que consiste en tapar un vaso con una servilleta, depositar una moneda sobre ésta e ir quemando por turnos el papel con un cigarrillo (fumar es "mu malo"). El que se pase quemando, invita (preguntad al abuelito *Juan*... seguro que ha perdido más de una ronda así ^^)

-"*Minna no himitsu wo shiritaii*" ("Quiero saber los secretos de todo el mundo"): Este título tan sugerente esconde una de las pruebas más curiosas del juego. En ella tendréis que reaccionar rápidamente ante un rumor. Si suena demasiado a "coña" no debes creerlo pero si es factible debes afirmarlo lo más rápidamente posible. Está en japonés así que dudo que juguéis más de la primera partida ^^.

-"*JyanKende katte tatakaitaii*" ("Quiero ganar en piedra-papel-tijera"): Como su nombre indica jugaremos al popular juego nipón. Aquí conoceremos una variante

según la cual el que pierde debe reaccionar rápidamente y ponerse un casco de obrero a fin de evitar el martillazo que el ganador le propinará para terminar de adjudicarse el punto.

-"*Dareyorimo hayaku noborikiritaiii*" ("Nadie escala tan rápido como yo"): Ataviados con un ridículo atuendo de mandril, nuestro cometido es llegar a lo alto de una palmera alternando pulsaciones y esquivando los cocos que un aborigen deja caer desde lo alto (creemos que a nuestro monito le saldría mejor recoger éstos desde el suelo pero... es un monito)

-"*Bishoujo na chigai wo mitsuketaiii*" ("Quiero encontrar una bonita diferencia"): Deberemos, en esta ocasión, centrar nuestra atención en recordar la forma original de una figura a fin de que, al modificarse, sepamos en que casilla se ha registrado la variación (eso sí, para ello debes dejar de reír al menos unos segundos con las ilustraciones ^o^ y eso es imposible).

-"*DarumaSanga korondade ***shitaii*" ("Quiero perder la virginidad jugando a ***DarumaSangakoronda***") (O_o me habré equivocado... espero..): Para muchos será gratificante saber que ese con el que todos nos divertíamos de niños llamado "Reloj, reloj, la una y las dos" consistente en recorrer una distancia hasta el que "la lleva" mientras recita a intervalos esa frase, es una adaptación de un clásico juego japonés. En este caso la variación consiste en que nuestro objetivo es algo más morboso. Debemos llegar hasta una "reina *SM*" (*SM* de SadoMaso) armada con látigo y vela encendida.

-"*Naniga mietaka ateitaii*" ("Quiero adivinar lo que has dicho"): Ante nosotros un señor con la boca del tamaño de un melón y una alegría en el cuerpo que le hace agitar los abanicos japoneses al tiempo que mascuya algo que surca su boca y que nosotros debemos interpretar.

Por si fuese esto fuese poco...

...este absurdo delirio al que nos someten los chicos de **DempaShonen** viene acompañado de una Banda Sonora de lujo en el que encontraremos bizarras remezclas de temas tradicionales japoneses, adaptaciones de canciones para niños (en esta ocasión más marchosas) e incluso un tema de flamenco que acompaña a la prueba de "la monedita") sin dejar de lado una melodía que parece sacada de una oración del ***Corán*** y que está intercalada por risas y absurdos.

Todo esto sin mencionar las voces con que unos alcoholizados narradores nos ponen al día de las acciones que vamos llevando a cabo por los menús y similares, así como las risas y el infantil apartado de sonido FX.

Gráficamente... os digo lo mismo que os dije para "*Vip Ribbon*": Juzgad vosotros si es o no digno de quitarse el sombrero. Pocos podréis aguantar la risa al ver las caras que ponen algunos personajes al ganar o perder.

Unos personajes formados por una serie de elementos que se permutan entre sí (como si de un inmenso *collage* se tratase, piernas, cabezas, torsos y ropa se combinan entre ellos aleatoriamente convirtiéndose este en uno de los más aclamados aspectos del juego)

Pero una imágen vale más que mil palabras... mirad las capturas adjuntas...

Como si de un ***Yoshi´s Story*** se tratase, el infantil diseño de todo este juego, juega un papel crucial dejando bastante claro a que tipo de público está destinado este juego.

Podréis ponerle este juego tanto a los sobrinitos como a los amigos ya que en ambos casos la cara de dolor al ver semejantes diseños está garantizada ^_^)

Fietta!! Fietta!!

(O sea, "Fiesta, Fiesta". ¿No tenéis un diccionario Furby-Español?)

Dempashounenteki Game no tienen ni modo historia ni nada que le asocie con la saga ***Bishibashi***... no hay torneos, ni campañas, ni variaciones.

Este juego es el idóneo para sacar cuando estáis ocho *frikis* en una habitación y os apetece quemar un poco de ese odio y ese rencor que le guardáis a ese sabelotodo que te ganó al ***King of Fighters***, pues como ya me mencionado antes son ocho los jugadores que pueden participar en este juego que, por cierto, es totalmente compatible con el **Multitap**.

Dudo encarecidamente que en presencia de **Multitaps** la mecánica de las pruebas varíe, pues no lo he probado, pero lo más normal es que compitáis de dos en dos por la supremacía en cada prueba.

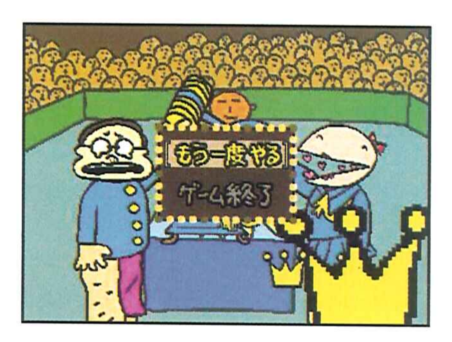
Con dos *pads* es más que suficiente, y hay pruebas, como la de la monedita dichosa, en el que no hace falta más que uno ^_^.

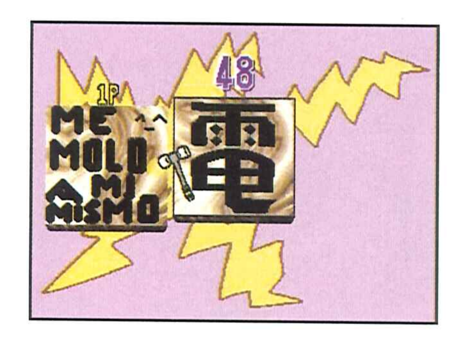
Por lo general, la sencillez yo la considero un grado favorable, pero en este caso se convierte en el mayor defecto del juego: su escasa duración. Vale, muchos diréis que batir tus propias marcas como escaladores de cocoteros es bastante, pero no habría venido mal alguna que otra prueba oculta que, al menos yo, no he logrado sacar y que dudo encarecidamente que exista, pues ni siquiera cuenta con modo para grabar en la **Memory Card** con lo que...

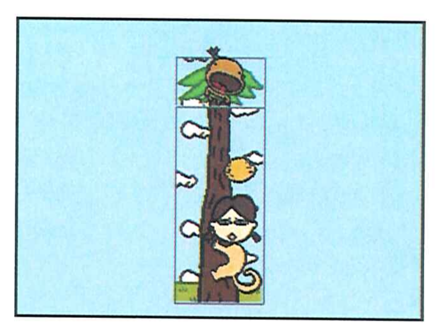
Nada más puedo decir yo de este juego. La verdad es que estos juegos son indefinibles y la última palabra (o carcajada) la tenéis vosotros. Ya me contaréis ^_^

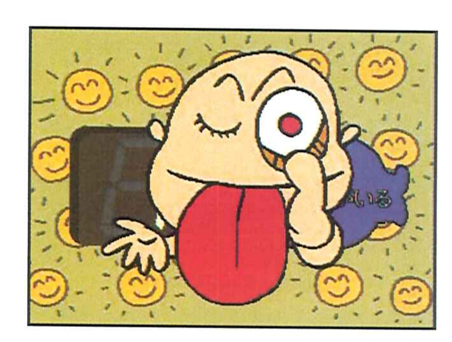
Amano
amano_ai@retemail.es

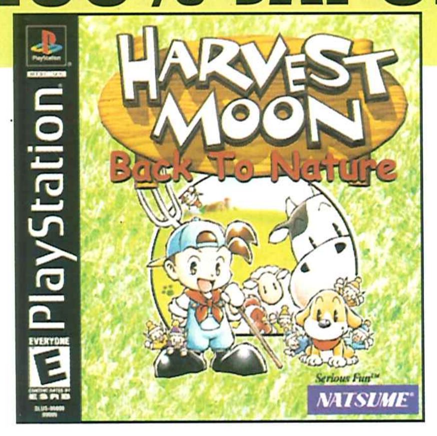












HARVEST MOON

Estamos en primavera. No hay duda. Es el momento de desempolvar la regadera y el mazo de picapedrero, y dedicarnos a ese oscuro vicio que a todos nos corroe vilmente las entrañas: Plantar fresas y ligarnos a la repartidora de puerros del pueblo ante la fiel mirada de nuestro perro *Grijein*. Sublime.

Así es, amigos. La 32 *Bits* de **Sony** ha sido bendecida con una de las más excelsas y reconocidas licencias de las que hasta ahora **Nintendo** era propietaria.

Como muchos sabréis ya a estas alturas, la fama de ***Harvest Moon*** le ha valido no sólo protagonizar una entrega para **Game Boy** y otra para **GB Color**, sino que ha llegado a estar presente en una versión para **Nintendo 64** y otra para **Super Famicom** que incluso vio la luz en el mercado estadounidense con un relativo éxito.

Makiba Monogatari Harvest Moon es el título (casi) completo de la versión que hoy nos ocupa y que corre, obviamente, sobre **PlayStation.** Salió a la venta hace ya algo de tiempo (16 de diciembre del pasado año para ser exactos) pero realmente su sencilla complejidad y su singular forma de unir dos de los géneros más queridos por el jugón (la estrategia y el *Real Life Simulator*) le convierten en uno de los productos más válidos y más recomendables del panorama **PSX**.

No creáis que los ***Harvest Moon*** consisten en pulsar el botón de "plantar nabo" y el de "recolectar nabo". No es que sea mucho más difícil que esto, pero los que queráis pasar un rato divertido lo tendréis fácil pues, ya al principio, si no pulsamos ningún botón *Start* al iniciar el juego (cosa que no se como he podido evitar con lo nervioso que soy ^^U) disfrutaréis de un ameno tutorial /ejemplo de como funcionan las cosas:

Lo primero es lo primero, y ahora que has vuelto al pueblo de tu niñez (en el que conociste a esa chica tan encantadora y a su inolvidable canción) en el que tu difunto padre ha deseado que continúes su labor en la granja que antaño te dio de comer (no acabo de saber que ha hecho en toda su adolescencia pero seguro que no la











ha pasado jugando a la *Atari*... vaya pinta de golfo ^_^).

El caso es que tu andadura comienza y tienes ante ti una granja en no demasiado buen estado en la que los pedruscos, los matojos y los ramales pueblan el paisaje. Nada, nada... a deshacerse de ellos para dejar sitio a lo que realmente importa: el cultivo. Para tan ardua tarea dispondrás de herramientas como un mazo, un hacha, un azadón, etc... Conviene que sepáis que además de usarlos, normalmente podéis cargar un mazazo dejando el botón pulsado a fin de eliminar, en este caso, piedras más gruesas.

Pues bien, a cultivar tocan, y ya sabéis lo que hay: Semillas, regadera, cercados y mucho cansancio, especialmente cuando (más adelante) tienes que compaginar este trabajazo con el cuidado de tus animales (podrás criar ovejas, vacas, gallinas y, si te lo propones, algún que otro redactor de ***X-Parodies*** ^_^) y el usufructo de tu cosecha.

Si esto te parece monótono imagínate lo que pasan los agricultores de verdad... y eso que ellos no se lo pueden pasar pipa como tu correteando entre las gallinas, viendo el PEDAZO de televisor que tienes en tu cabaña, jugando con tu perro (puedes hasta pegarle con el mazo ^^U) y, menos aún, recibiendo peculiares visitas como las que recibirás de los habitantes del pueblo colindante.

Y ya que hablamos del pueblo, no podemos pasar por alto el restante 50% del atractivo de ***Harvest Moon***: el ligoteoo ^o^.

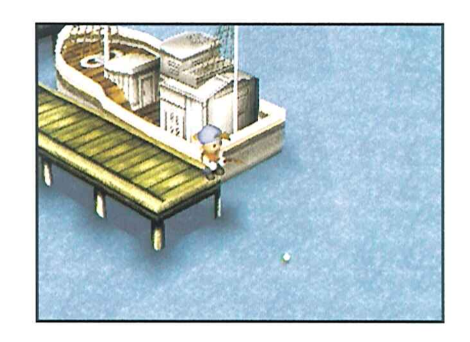
Pues sí, una de nuestras misiones más importantes será procurarnos una compañera para el futuro... y el pueblo está lleno de encantadoras aspirantes que no os debéis perder (la chica de la tienda, la chica que conocimos años atrás y un suculento etcétera que harán desaparecer la palabra rutina de nuestro campestre vocabulario ^_^).

Harvest Moon es divertido, eso debéis tenerlo claro. Y para que esto se haga extensible a los momentos en que no estáis en casa, los chicos de **Victor Interactive Software** y el equipo de **Marucome** (los que han hecho realidad este juego), se lo han currado para que también disfrutes de una muy peculiar versión del hasta hace poco totipotente ***Tamagotchi***: Los ***Kuroburoku*** (si no recuerdo mal...), unos duendecillos que tomarán irremisiblemente posesión de nuestra (jau jau jau) **Pocket Station**.

Técnicamente ***Harvest Moon*** no es nada del otro mundo, incluso algún nostálgico dirá que le resulta más atractivo el detallado 2D del que hizo gala en su versión ***Super Famicom***.

De cualquier manera, esta entrega está a la altura de toda expectativa, con un entorno que funde de manera inapreciable las 2D con las 3D y el sólido con la transparencia.

Gráficamente no sorprenderá a nadie por su complejidad, aunque tal vez llegue a hacerlo por la estabilidad que le proporciona su discreto motor





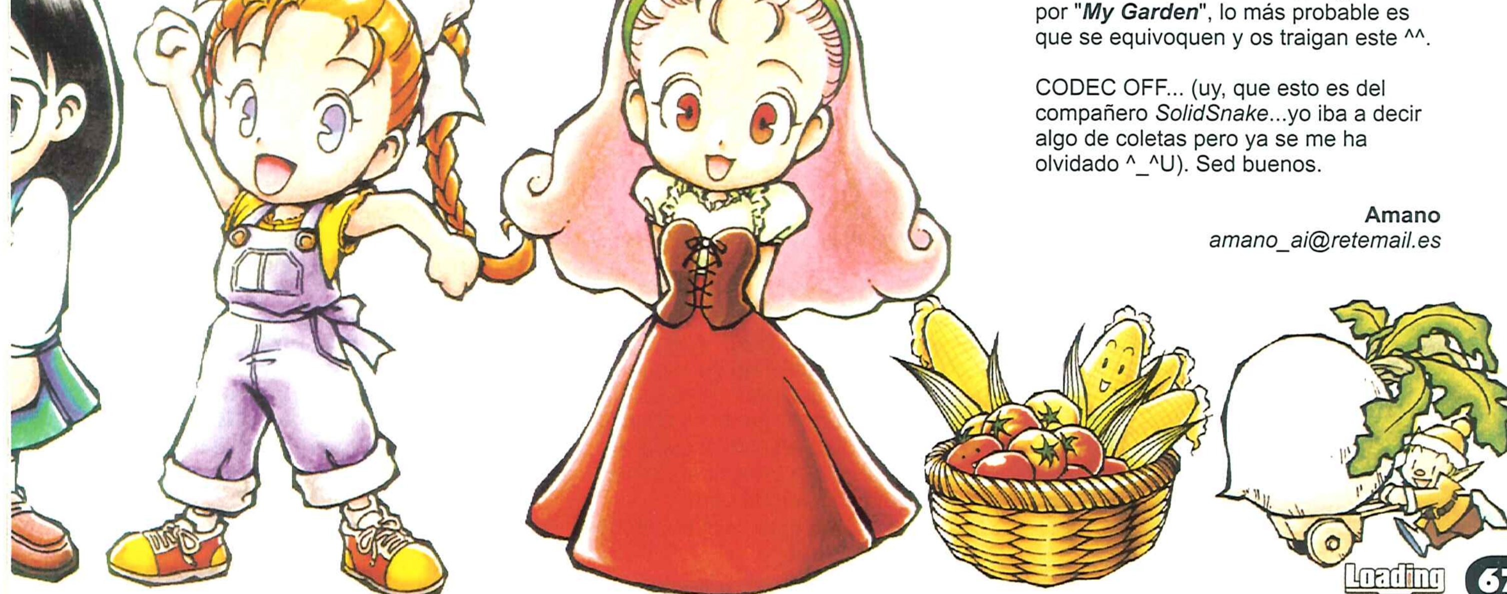
3D.

Las melodías que dan vidilla al juego hacen que este pueda ser calificado, como dice mi compañero *Endimión*, de "Juego Feliz". Como si de un ***Little Princess*** o un ***Pingu*** se tratase, las musiquillas de ***Harvest Moon***, dan ese toque de inocencia y sosiego que tantos puntos hizo subir a sus versiones antecesoras.

No queda mucho más por decir (miento como un bellaco, pero se me acaba el número de caracteres permitidos) y sólo me queda invitaros a probarlo. Tal vez os interese saber que por su nombre es poco conocido en los comercios de importación, preguntad por "***My Garden***", lo más probable es que se equivoquen y os traigan este ^^.

CODEC OFF... (uy, que esto es del compañero *SolidSnake*...yo iba a decir algo de coletas pero ya se me ha olvidado ^_^U). Sed buenos.

Amano
amano_ai@retemail.es













AURA BATTLER Dunbine

Cuando se me encomendó tratar este juego de estrategia por turnos, ***Aura Battler Dunbine***, la tarea se me antojaba dulce, pues soy uno de los pocos que aún confía en **Bandai** (hizo mi juego favorito, qué menos). Lo que no esperaba encontrar en este juego era que fuese la adaptación de un antiquísimo y casi desconocido *anime*...Y VAYA *ANIME*.

Muchos fans de ***Getter Robo*** me han amenazado de muerte por mi crueldad al hablar del juego de dicha serie, argumentando lo inaccesible que es y la rabia que da no tenerlo. Pero como la vida es riesgo me atreveré a repetir la experiencia y a comentar para vosotros, fans de ***Aura Battle Dunbine*** (¿habrá alguno?), el recientemente convertido juego de la serie del mismo nombre.

El Anime

Muchos conocéis a *Hideaki Anno*, creador del más excelso *anime* jamás creado (sí, ***Neon Genesis Evangelion***), y tal vez os gustaría saber que una de las más importante influencias de este autor ha sido *Tomino Yoshiyuki*, artífice ni más ni menos que de ***Ideon***, ***Mobil Suite Gundam***, ***Victory Gundam***, ***Gundam F91***, así como de ***Garzey´s Wing*** (secuela del *anime* que hoy nos ocupa).

Como veis no es precisamente un desconocido, y con motivo de los constantes rumores sobre otra serie de *Mechas* de las magnitudes de ***Evangelion*** (iluso, jijiji) hacen la reseña de esta adaptación de su obra doblemente interesante.

Nos encontramos ante la versión para sistemas domésticos de un *anime* aparecido allá por el 1983, que narra nuestra historia partiendo del momento en que llegamos a *Byston Well*, un mundo al que toda la gente va cuando muere. Un reino prohibido al que sólo se puede acceder a través del Camino del Aura, una vía vetada para cualquier ser vivo y que sólo responde a las ordenes de unos duendecillos del mar que separan estos mundos llamados *A-Fellario*. Una joven duende, *Silky Mau*, se ve obligada a abrir temporalmente este camino para acoger a *Sho Zama*, un joven a punto de morir en un accidente en plena carrera de motocross.

Su rol en este mundo se convierte en pilotar un *Aura Battler*, uno de tantos gigantescos robots destinados a proteger este reino de las fuerzas del mal (creo que eso de "las fuerzas del mal" es la frase más manida del mundo de la prosa... que horror ^^) lideradas por el Imperio. Aquí es donde se desvela el por qué del salvamento de *Sho*: su Aura, un poder que todos los que llegan allí poseen pero que en nuestro protagonista es de un potencial casi divino. Allí conoce a *Drew Luft*, el que será su maestro y más adelante su ¿enemigo?

Sin embargo, uno de los puntos fuertes del juego que hoy nos ocupa lo constituye el hecho de que no estamos viviendo estas aventuras, sino una aventura paralela protagonizada por un joven llamado *Shiunji Izawa*, cuyo argumento difiere puntualmente del narrado antes en el que partimos del bando opuesto al de *Sho*, al que ayudaremos eventualmente y al cual nos terminaremos uniendo por la lucha contra la opresión.

Hasta dónde yo sé esta obra ha sido exclusiva para la TV y no he encontrado información sobre una versión sobre papel de ***Aura Battle Dunbine*** (si sabéis algo acudid raudos y veloces a mi *e-mail* o a *#Frikilandia*, todos nos alegremos de reseñarlo ^^).

No te *enrolles... el videojuego*

Si, tenéis razón: estamos hablando de un juego.

Nos encontramos de bruces con una de las temidas conversiones por parte de **Bandai** de una licencia de *anime*. Éstas por lo general no son demasiado afortunadas aunque, una vez más, ha vuelto a hacer callar a sus competidores con un producto que cumple las expectativas de los fans de este *anime*.

Aparecido no hace demasiado tiempo (vio la luz el 3 de abril de este año), se trata de un juego que sigue las pautas de los juegos de estrategia japoneses. Encontramos claras similitudes con ***Getter Robo***, en el que las batallas entre los majestuosos *Mechas* se escindían del resto del juego planteándose como rotundos combates en 3D. Personalmente me decanto por el motor 3D de ***A.B.D.*** ya que es bastante más detallista que el de ***G.R.*** y eso se traduce en mayor número de transparencias para recrear el cielo, fondos de segundo plano artísticamente difuminados, fondos de primer plano en 2D y, sobre todo, toques de genialidad en el planteamiento de cámaras que nos harán vibrar cuando en no pocas ocasiones contemplemos el soberbio y enérgico descenso de nuestro robot o de un dragón desde entre las nubes hasta la superficie para lanzar una ataque flamígero.





La jugabilidad no es demasiado complicada, aunque a muchos os puedan resultar confusos los primeros menús, no hay que desesperar, pues si hay algo que este juego consigue es un imperceptible aumento de la complejidad (recuerdo muy pocos juegos de estrategia en los que no empecemos con un menú del tamaño de la pantalla >_<).

Los más avispados advertirán que el sistema de navegación por los menús está clonado de la saga ***Langrisser*** y aunque muchos notaréis al empezar a jugar que se trata de una copia descarada del ya tres veces mencionado ***Getter Robo***, también agradeceréis la novedad que supone personalizar nuestro robot con los *items* y armas que obtendremos a medida que avanza el juego, en el que iremos ampliando las posibilidades de nuestro *Mecha* realizando intervenciones, hablando con los co-protagonistas, etc...

A excepción de las batallas en 3D, el resto del juego podría confundirse con uno de **Super Famicom** tanto por su pobre apartado gráfico como por su brillante pero carente de una calidad superior a los juegos de 8 Bits banda sonora.

Lo mejor: Los tres *openings* y el *ending*. Intentaré como sea meter estos en el Cd de ***Loading*** pues los cuatro videos valen su peso en oro. Básicamente los tres *op*. parten de la misma base: El *op*. original de la serie, sólo que el primero es un precioso vídeo CG en el que muchos fans del diseño medieval y los dragones de ***Escaflowne*** hallarán un poco de felicidad (en serio, vais a flipar) y los dos restantes son tanto el original como un *Op* alternativo con otro robot protagonista. El *ending* es sencillamente precioso. Ambos están amenizados con unos temas vocales que os pondrán el vello de punta (en las 3 horas que llevo escribiendo e investigando y no he dejado de escucharla ^_^)

Lo dicho, que si sois fans de esta serie, si os gustan los *animes* de *Mechas* de los tardíos 70´s o si, simplemente, perdéis la cabeza por los ***Robot Wars***...aquí tenéis otro ^_^

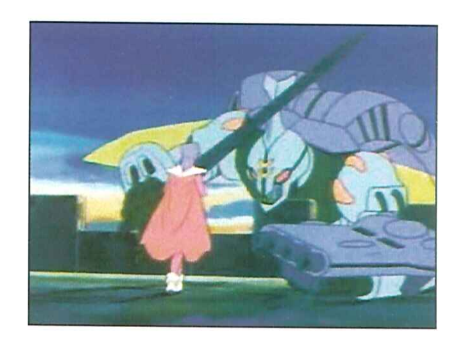
Amano
amano_ai@retemail.es











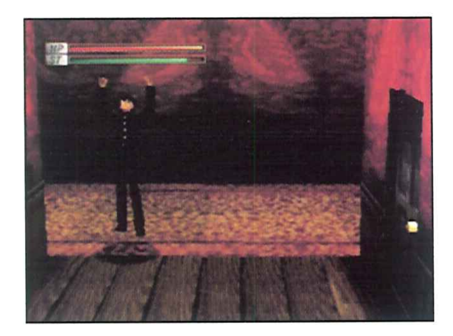




Devilman **es una de las más extrañas historias creadas por *Go Nagai*, dibujante de entre otras cosas, la famosísima *Mazinger Z, Cutei Honey* y *Goldorak*. El *mangaka* se puede considerar uno de los pioneros del *manga*, y uno de los grandes del género.**









Devilman nos muestra como *Akira Fudo* es incluido en un experimento con consecuencias fatales para él, donde sufre una extraña mutación y se ve convertido en un monstruo que bautizan como *Devilman*. Toda la culpa la tiene *Ryo Asuka*, que desde la infancia es el mejor amigo de *Akira*, pero que últimamente, y gracias a una máscara, tiene visiones de como los demonios invaden la tierra. La única solución que se le ocurre es que *Akira* se convierta en un demonio, pues piensa que gracias al corazón puro del protagonista, a este le será más fácil dominarlo.

Tras una serie de acontecimientos donde son atraídos una cantidad de demonios, *Akira* queda poseído por *Amon*, dios de la guerra, y así nacerá *Devilman*.

Miki Makimura es la chica de la serie y vive con *Akira* desde bien temprana edad. Ella tendrá un dramático final siguiendo los pasos de *Akira*. Siente un amor hacia él, pero que no se atreve a confesárselo.

El monstruo en el que se transforma *Akira* tiene ciertas similitudes con la *Masa*, con un carácter violento pero que salva a la humanidad de diversos monstruos que se encuentra en su camino. Sin embargo, cuando *Akira* vuelve a la normalidad es un chico tímido y callado.

Pero la serie de ***Devilman*** no es nueva, ni mucho menos. El autor comenzaría el *manga* allá por el 1972, y alcanzaría un total de 5 volúmenes. Fue un *manga* un tanto revolucionario, al igual que muchas de las obras del *mangaka* por su tendencia violenta y la gran cantidad de sangre. Este tendría una serie de animación el mismo año con una calidad similar a ***Mazinger Z***, aunque muy suavizada.

Diez años después aparecerían los *OVA´s* de ***Devilman***, mucho más violentos y mejor cuidados en todos sus aspectos, tanto de dibujo como de animación. Estos *OVA´s* llegarían a nuestro país de la mano de **Manga Video** en sus primeros pinitos como empresa distribuidora de *anime* en España, pero la gente encontraba extraña la trama; más sin conocer la serie en la que se basa.

Pese que para *Go Nagai* esta no es su obra preferida, hace poco retomaría las hazañas de *Devilman* para la empresa **Kodansha**, junto a las historias de ***Devilman Woman*** (¿no sería más fácil llamarla ***Devilwoman***?) que por cierto, no dibuja él, pero que ya cuenta con una película de animación de gran calidad.

Gracias al éxito que está teniendo la serie que nos acontece estas líneas en Japón, la empresa juguetera **Bandai**, que ya nos tiene acostumbrados a lanzar juegos de *animes* y *mangas* de renombre, ha puesto a la venta ***Devilman*** para **Playstation**.

En el cada vez más poblado género de los *horror games*, nos encontramos este título que intenta emular ciertos otros como ***Resident Evil*** o ***Dino Crissis***, si bien este último título goza de más parecido con el juego que nos encontramos a continuación.

Tras una espectacular aunque poco fiel *intro*, el juego recrea la historia ya contada. Comenzando en una serena charla en el parque, nuestro mejor amigo, *Ryo*, nos invita a pasar una velada en su lujosa casa para explicarnos con más detalle la situación peligrosa en la que se encuentra el planeta entero. Tras ponernos la máscara visualizamos las extrañas aberraciones que llegan de una brecha en una dimensión paralela a la nuestra en lo que se puede considerar un hipotético futuro.

Tras quedar horrorizados con la

visión, *Ryo* nos invita a pensar si seguir con su plan de convertirnos en una bestia semejante a aquellas. Naturalmente no tendremos mucho que pensar, pues tras unas vueltas por la habitación para recoger varios *items* y salir de ésta nos encontramos ante una amenazante criatura multi-tentacular que nos invita a correr despavoridos. A esto, el heroico *Ryo* le amenaza con la pistola asestándole un tiro en la cabeza. Lamentablemente esto no le hace mucho efecto, y el piso superior queda destruido dejándonos tiempo justo para escapar al piso de abajo, excluyéndonos de lo que le ocurra a nuestro amigo.

Durante la aventura podemos realizar diferentes acciones, algunas de ellas novedosas en este tipo de género, como es el saltar, gatear y andar a paso sigiloso. Gracias a que podemos gatear salvaremos obstáculos como mesas que se interponen en el camino o atravesar agujeros en la pared. *"Saltar"* normalmente es válido cuando hay trampas en el suelo o para cruzar de una plataforma a otra. *"Sigilo"* puede conseguir que no llamemos la atención a algún monstruo que ande cerca aunque es desesperantemente lento. Una cosa que tenemos que tener en cuenta es el material del cual esta hecho el suelo, pues según éste haremos más o menos ruido.

Pulsando dos veces seguidas hacia una dirección daremos un formidable salto de gran velocidad a modo de esquive, muy útil para burlar enemigos. Esto es válido salvo para la dirección alante-alante, pues entonces no tendría razón de ser la acción *"correr"*. Sobre esta posibilidad hay que mencionar que existe una barra de cansancio que se va gastando cuanto más la usemos. Esto no es algo que lo pusieran los programadores sólo por fastidiar, pues al principio no disponemos de armas ni forma alguna de defendernos, y la única forma de salvar el pellejo es huir vía técnica secreta de *Genma Saotome* **^_^U**. El primer enemigo que fastidiará nuestra existencia es una horrorosa araña gigante que nos perseguirá como si le fuera la vida en ello por toda la mansión, y naturalmente si no nos cansásemos no tendría gracia el juego **^_^**. Durante todo el camino encontraremos numerosos objetos que aumentaran nuestra vida y mejoraran el cansancio de *Akira*.

Si antes dije que el juego es similar a ***Dino Crisis*** es gracias al motor del mismo, que nos hace movernos por unos decorados creados poligonalmente, y que en casi todo momento los movimientos y ángulos de cámara recuerdan al juego de los dinosaurios de **Capcom**.

La nota curiosa llega en el estilo *arcade* y plataformero que se respira de vez en cuando. En ocasiones la única forma de avanzar es saltar de una plataforma a otra sin caernos. Esto en ocasiones es una auténtica odisea valiéndose de los planos de cámara que se nos ofrecen. Por cierto, que tienes *continues* limitados, y el juego nos deja aproximadamente por la última habitación visitada.

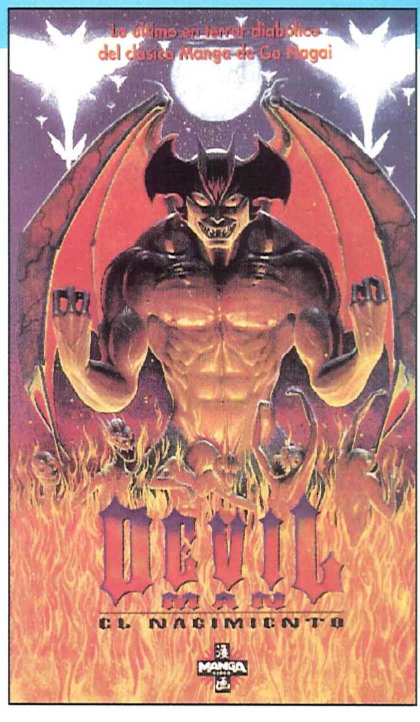
Entrando en el tema gráfico sólo me queda decir que goza de un nivel medio, que están muy bien pero que se echa en falta algo más de detalle, y que los distintos lugares que visitamos no se parezcan tanto entre sí (sin llegar a extremos como los vistos en ***Carrier***) pues a veces nos perdemos. La creación de los personajes sin dejar de ser bastante buena recuerda mucho al estilo *manga* de *Go Nagai*, y encajan perfectamente con los decorados. Sobre los personajes también tenemos que decir que pese a estar bien animados podría mejorarse con la captura de movimientos reales, destacando sobre todo lo raro que queda el salto.

En el apartado sonoro queda en la misma línea de ***Resident Evil***, con música ambiental que sube y baja de tono y que intenta infundirnos cierto temor. El juego esta lleno de voces (en japonés) y algunos efectos sonoros están bien conseguidos.

Sobre la posibilidad de evolución, para mentes occidentales en este juego no existe mucha dificultad, resultando casi totalmente libre de puzzles donde el idioma se impone, dejándolo todo en el simple hecho de coger llaves para abrir puertas e ir avanzando en el juego.

Llegando al final del artículo, sólo me queda decir que este es un gran juego que aunque no se convertirá en un grande del genero, puede hacernos pasar momentos muy divertidos intentando escapar de los monstruos y viendo las formidables transformaciones en ***Devilman***. Ahora, si eres de esos que busca disparar a todo bicho viviente, quizás no estás por buen camino.

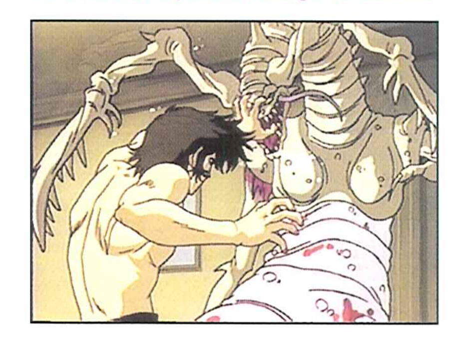
Mangafan
mangafan@teleline.es



Caratula de la edición del anime en España



Una escena de la parodia Mazinger Vs. Devilman



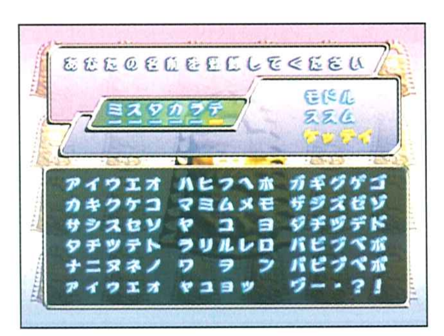




THE MISSION NADESICO

Por mucho que me cueste asimilarlo, la obra de *Kia Asamiya* engancha. Hace ya tiempo que ***Martian Successor Nadesico*** resuena en los oídos de muchos aficionados bajo la coletilla de "la sucesora de ***Evangelion***". Va siendo hora de que estudiemos esta prolífica historia que ya ha dado sus frutos en nuestro mundillo del videojuego.









El *manga*

Publicado por primera vez por **Kadokawa Comics** el 7/2/1997, ***Nadesico*** (que es como comúnmente la conocemos todos), ha ido acaparando la atención de los *otakus* que veían en ella una posible nueva serie de culto.

Hasta la fecha ***Nadesico*** lleva publicados cuatro volúmenes. De esta breve andadura han surgido una serie de animación, un *OVA*, una película y una infinidad de CD*s*.

No es de extrañar si conocemos la historia que encierra este título:

En el año 2195 la civilización terráquea ha establecido colonias en la Luna y en Marte. Ese mismo año comienza la invasión de todo el Sistema Solar por parte de unos misteriosos alienígenas (*Jovian Lizards*) que rápidamente van avanzando posiciones desde Júpiter. Marte es rápidamente tomado por estos desconocidos atacantes y la Luna corre riesgo de vivir la misma suerte.

Ya en la Tierra *Akito* sigue con su fijación de ser cocinero, su sueño desde la infancia. Su afición y un peculiar accidente (que meterá de lleno en su vida a *Yurika*, la cual lleva años enamorada de este buen mozo) cambiarán su vida. No es para menos pues *Yurika* forma parte de la "peculiar" tripulación de la gigantesca nave espacial que pretende enseñar a los alienígenas que la Tierra no cederá tan fácilmente: *Gekiganger*.

Dicha nave es construida en el 2196 con el propósito principal de descubrir qué queda de la colonia en Marte y está tripulada por:

Temkawa Akito: Originalmente fue destinado a la cocina del *Gekiganger*. La oscura muerte de sus padres (en la que la corporación que ha construido la nave tiene algo que ver) aún le turba. Su innata capacidad de pilotaje sorprende a propios y extraños.

Misumaru Yurika: Una encantadora joven de 20 años que está al frente del *Gekiganger*. Nacida en Marte, lleva años enamorada de *Akito*, al que no ve desde que ella se tuvo que ir a la Tierra con su familia.

Ruri Hoshino: Una misteriosa chica con coletas (^^!!!!) que, por su carácter, parece haberse escapado de una probeta de *Gendo Ikari* (^_^). Es una superdotada que no para de repetirle a la tripulación lo estúpida que es. Un misterioso halo la rodea... y con razón.

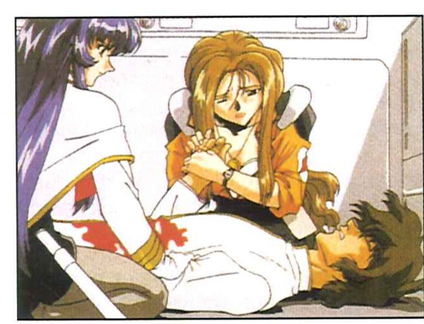
Minato Haruka: Una excepcional operadora de 22 años que hará derretirse a más de uno.

Son los más emblemáticos personajes junto a *Rainerd Megumi, Subaru Ryoko, Amano Hikaru, Yamada Jiro, Aoi Jun, Iness Fresange* y muchos más imposibles de comentar en sólo dos páginas ^_^.

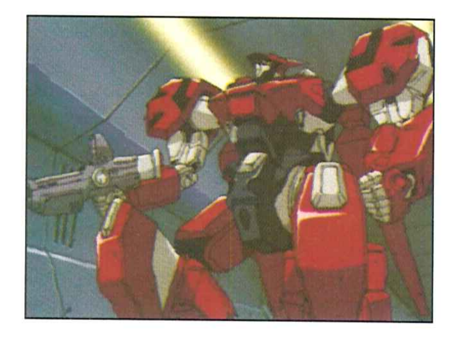
Muchas son las preguntas que ***Nadesico*** va planteando a lo largo de este *manga*: ¿Cuál es el secreto de los alienígenas? ¿Quiénes son realmente? ¿Por qué atacan la Tierra?

Personalmente el dibujo de *Asamiya*

















nunca me ha llamado la atención. Sin embargo de un tiempo a esta parte he visto algunas de sus obras, como la versión manga del ***Episodio I*** de ***Star Wars*** y la propia ***Nadesico***, y la evolución es patente (y no sólo en el hecho de que por fin dibuja chicas atractivas como *Ruri* ^o^) aunque sigo pensando que si le echase unas horitas más a dibujar fondos el resultado sería algo más vistoso (demasiados escenarios en blanco para el tiempo que tarda en hacer cada tomo...).

El *Anime*

Es lógico y normal que este apasionante manga tuviese una adaptación al anime. Era de suponer que todas las productoras pretendiesen, si no superar, al menos sí igualar el éxito que una serie de *mechas* con una historia tan trascendente como la de ***Evangelion*** cosechó en su día.

Nos encontramos ante un nuevo *"Opening"* de esos que tarareas hasta la saciedad, una historia de esas que te hacen pensar un poco y un desfile de soberbios diseños que ya querrían para sí los tristes cómics americanos.

Martian Successor Nadesico ha gozado de una serie de animación que ha abarcado 26 capítulos (cifra que cada vez empieza a verse más como un standard) que fue emitida entre 1996 y 1997.

Aunque no es un tema que me despierte gran interés, tal vez a vosotros os interese saber que los dobladores / *seiyuus* de los personajes principales son:
Houko Kuwashima (Yurika Misumaru), Yuuji Ueda (Akito Tenkawa),Omi Minami (Ruri Hoshino), Naoko Takano (Megumi Raynard), Maya Okamoto(Minato Haruka), Kentarou Itou (Jun Aoi), Tomokazu Seki (Guy Daikouji), Nobuo Tanaka (Jin Fukube), Nobuo Tobita (Seiya Uribatake). (No es un dato que suela incluir, espero que os sirva de algo :>)

A esto podemos añadir la aparición del ***Gekiganger OVA Special*** y, recientemente, una película que se sitúa en el año 2198 y retoma la historia un tiempo después con una nueva en la que ciertos personajes han "cambiado", otros se han declarado, otras están aún más encantadoras con coletas ^_^, etc., y que tiene como puntos más llamativos, así de primeras, la "botadura" de ***Nadesico B***., la aparición de unos robots fantasma y, bueno, no quiero contárosla (¡¡jo!).

Ni que decir tiene que la música que acompaña ha generado una apetitosa colección de CD*s* y *Singles*: ***Nadesico Opening Single***, ***Nadesico Vol 3 CD Drama***, ***Nadesico Movie OST***, ***Nadesico Vocal Collection***, ***Nadesico OST Vol 3***, ***Nadesico Image Album/Kia Asamiya***, ***Nadesico Meteor Sclachtschiff CD***, ***Nadesico 1 OST*** y el ***Nadesico CD Drama w/songs***.

Acerca del tema de maquetas, acetatos, muñequitos, llaveros y demás *merchandising* por el que muchos daríamos la vida os remito a buenas revistas como **Dokan** o **Minami** que profundizan más en este tema (aquí apenas quedan 1500 caracteres para que *MrKarate* os hable de los videojuegos que para **Saturn** y **Dreamcast** han aparecido).

Amano
amano_ai@retemail.es



De la mano de la compañía **Sunrise** nos llega esta serie de anime cargada de acción, ciencia-ficción, aventuras y mucho humor. La serie fué creada en 1998 en Japón y dirigida por *Shinichirou Watanabe*. El diseño de este anime futurista espacial fué hecho por dos dibujantes, uno quien creó el diseño de los personajes, *Toshihiro Kawamoto*, y otro quien creó el diseño de las naves, *Kimitoshi Yamane*. Un anime hecho con las tecnologías más avanzadas en el campo del dibujo. Una prueba de ello es que las naves y el campo espacial por donde viajan, están hechas con ordenador y están muy bien logradas, ya que a veces nos dará la impresión de estar viendo una película al más puro estilo ***Star Wars.***

La serie consta de 26 capítulos, que no están ligados entre ellos ya que cada episodio es una historia distinta siempre siguiendo un argumento común, menos los cuatro últimos episodios que serán los más importantes y serios de toda la serie entera, porque se desvela el misterioso pasado del personaje principal. La serie no fué emitida enteramente en Japón por la violencia del anime, y la mayoría de los capítulos fueron censurados por dicho hecho *(la verdad, a mi no me parece nada violenta!)*. Sólo fueron emitidos por TV los 13 primeros capítulos y luego dejaron de ponerla. Menos mal que a España ha llegado entera y sin ningún problema de censura.

El argumento del anime es el siguiente: La acción transcurre en el año 2071 donde *Spike Spiegel* y *Jet Black* son dos caza-recompensas que viajan en una nave llamada *Bebop* (esto dá nombre a la serie) por el espacio sideral en busca de criminales para poder apresarlos y así cobrar la recompensa que piden por sus cabezas. Un noticiario hecho por la televisión interestelar, les informará siempre de quién es el más buscado y la cantidad de Urones *(pesetas para nosotros ^_^)* que piden por él. Este noticiario será visto por miles de caza-recompensas además de ellos, y la persecución del individuo buscado será más que problemático en ciertas ocasiones. En su camino encontrarán personajes que se unirán o se enfrentarán a ellos. Tanto unos como otros le harán la vida imposible al pobre *Spike* ^_^.

La serie nos sitúa en un futuro lejano donde la Tierra es un lugar con poca vida y mucha contaminación. Marte y demás satélites (Ganímedes por ejemplo) se convierten así en lugares de progreso y prosperidad. Ya no se llevan los coches que van por tierra, sino que ahora son coches que pueden volar y naves que son capaces de estar tanto en la Tierra como en el Espacio. Incluso hay autopistas estelares que hacen más rápida la llegada a otros planetas. Otra de las cosas es que se puede vivir en naves espaciales (*Spike y Jet viven en una ^_^*). La emisión de la televisión llegará más allá de la Tierra. Y además, el dinero será universal y sólo habrá una moneda única llamada Urón. También habrá planetas o satélites artificiales que se convierten en comercios o Casinos para el lujo de las personas. En pocas palabras, un futuro muy progresista y tecnológico.

La serie tiene siete personajes principales. El más importante es *Spike Spiegel*, un ex-lider de la organización criminal Red Dragon, y un experto en Artes Marciales. Nacido en Marte *(en el futuro viviremos allí :))* en el año 2044. Usa un arma llamada Jericho 944 remodelada, y con ella tiene una puntería excepcional. Además de ser un fumador empedernido, es una persona muy despistada y sensible. Sólo se sabe esto de su pasado, ya que es un personaje muy misterioso y como dije antes, en el final se desvela todo su enredo.

Luego está *Jet Black*, el mejor amigo de *Spike*, y dueño de la *Bebop*. Nacido en el año 2035. Es un ex-policia de la ISSP (Fuerzas Espaciales de la Policia). Su hobby favorito es cultivar bonsais *(muy entretenido ^_^)*. Perdió su brazo en una misión que le encargó la ISSP y lo sustituyó por un brazo mecánico. El arma que usa es una Welther P99.

Después hará su aparición en el episodio tres, *Faye Valentine*, una guapa y sexy jugadora empedernida cargada con muchas pero muchas deudas. Nacida en el año 1994 (estuvo congelada por muchos años y representa que su edad actual es de 23 años). El arma que usa es un Glock 30. En un principio, pusieron precio a su cabeza y *Spike* no quiso perder la oportunidad en el cobro de la recompensa, así que la persigue y consigue cogerla, pero ésta, muy inteligente a la hora de escapar (y en más cosas), logra huir con todo el dinero!! dejando al pobre *Spike* sin un Urón. A

partir de aquí, Faye se unirá al grupo de *Spike* y *Jet* en la búsqueda de recompensas. Es también muy hábil en los juegos de naipes (no como *Spike*, que pierde siempre todo el dinero en los Casinos, y lo hace para ligar con las chicas). Además, tiene un carácter muy fuerte y no soporta que nadie la mande, y por este motivo, en muchas ocasiones la veremos discutir con *Spike* ^_^.

Luego, en el episodio octavo, aparecerá la simpática *Edward (Ed para los amigos ^_^)*. Una hacker nacida en el año 2058. Muchas veces hará la vida imposible a *Spike*. Tiene nombre de chico *(no sé por qué)* y se lleva magníficamente con *Ein*, que ahora os presentaré. El arma que tiene es un ordenador :)

Y ahora toca el turno a un personaje muy simpático y singular, y es... *Ein*, la mascota de *Spike*. Un perro muy inteligente que robaron en un laboratorio y que fué salvado por *Spike* en el episodio segundo. (*Spike* dice que no le gustan ni los perros ni los niños, pero es mentira porque dejó escapar a un criminal por tal de salvar la vida a *Ein*!! y eso es mucho sacrificio para él...). Con quien se lleva mejor *Ein* es con *Ed*, ya que es la única que le comprende mejor.

En el capítulo quinto hacen su aparición dos personajes muy importantes en la vida pasada de Spike. La primera es *Julia* que aparece en los recuerdos de *Spike* (más adelante saldrá en escena), y resultará ser el verdadero amor de *Spike*. Y luego aparece *Vicious*, el eterno rival de *Spike*. Resulta que en un principio eran amigos, ya que los dos pertenecían a la misma organización criminal, pero *Spike* se dió cuenta que estaba en el camino erróneo y abandonó esta mafia. *Vicious* jamás perdonó que *Spike* se fuera y desde ese día le odia a muerte. *Vicious* es un ser cruel y despiadado que no conoce el perdón. Usa un sable con gran maestría que siempre lleva encima. En los cuatro últimos capítulos veremos el enfrentamiento final entre ellos dos y la verdadera razón de su odio mútuo.

El apartado musical es sensacional. Los temas principales (***Tank! y The Real Folk Blues***) están compuestos por *Yoko Kanno*. El opening es una música bastante movidilla que nos introduce muy bien a la serie y el ending es un blues romántico y melancólico. Se han editado 5 Cds de música de la serie, y si eres un fan de este genial anime, no puedes perder la ocasión de comprártelos (son muy recomendados ya que están en los primeros puestos de música de anime junto con ***Lain***).

En el mercado, además de los Cds de música, podéis encontrar infinidad de cosas de ***Cowboy Bebop***. Una de ellas es un videojuego de **Playstation**, basado en la serie. Es un juego de *shoot´em up*, muy al estilo ***Macross*** (un mata-marcianos). Sigue bastante bien el argumento de la serie y en él puedes pilotar la nave Bebop como más se te antoje surcando los mares del espacio exterior.

También se han publicado una novela, un manga y seis art-books de la serie. La novela ***"Wild Man Blues"*** está basada en la serie y ha sido publicada por *Kadokawa Shoten*. El primer tomo recopilatorio del manga ha sido ilustrado por *Cain Kuga* y con guión de *Hajime Yatate* (también autor de la novela). Los Art-books son joyas de coleccionista, donde hay miles de imágenes de la serie, que son una delicia para todo aficionado al tema.

A parte de todo esto, también encontraréis los famosos Trading Cards con todos los personajes y secuencias del anime.

La serie no ha sido aún vista por ninguna cadena pública ni privada, pero sí ha sido emitida por **Vía Digital** *(alguien se acuerda de nosotros :))*. Además, podréis encontrar los videos de la serie editados por **Selecta Visión,** quienes además editarán pasado la serie pasado verano en formato *DVD*. Ahora no tenéis ninguna excusa para perderos esta magnífica serie.

Ya véis que hay muchísima información de ***Cowboy Bebop***, y os diré que es uno de los mejores animes que he visto en mi vida. Hasta la vista Cowboy del espacio ^_^.

Rinoa
aeris_21@hotmail.com









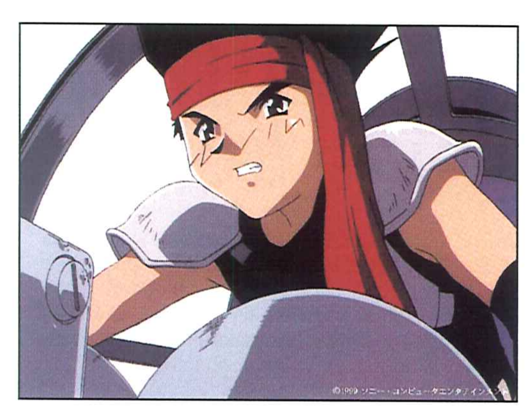
La serie de *anime* está basada en la saga de videojuegos de rol: ***Arc the lad I*** y ***Arc the lad II*** hechos para **Playstation.** Una serie dirigida por *Itsuro Kawasaki* y producida por *Hideo Katsumata*. De la mano de **Sony Computer Enternaiment** y **SPE Visual Work Inc** nos llega esta fantástica serie llena de aventuras y fantasía.



Os contaré el argumento del primer y segundo capítulos porque creo que son los más importantes (a parte del final). El capítulo primero se titula "*el niño de fuego*" y es la presentación de nuestro primer protagonista... El episodio comienza con una breve introducción narrada por *Kukuru*, la sacerdotisa, y cuenta lo siguiente: "*Oh espíritus!, pido que devolváis la vida de nuevo a este planeta, ya que en él ha vuelto el odio y la discordia. Cinco espíritus, ¿cuando levantaréis el castigo impuesto a los hombres? Y vosotros hombres, no debéis jamás abrir el Arca Sagrada, símbolo del acuerdo entre los hombres*". Después de esto, vemos a un tipo malvado con el pelo rubio (de aspecto muy extraño) y a una niña también de pelo rubio junto a una caja que guarda algo muy importante para ella. Los dos personajes se encuentran dentro de un lugar *(no sé que es ese sitio).* Después de esto, la escena cambia a otro lugar, donde vemos a un niño llorando delante de su padre que está a punto de morir. Se encuentran en el poblado que está en llamas. Entonces el padre dice a *Elc* (es el nombre del niño) que se salve y que no tenga miedo porque el espíritu del fuego le protegerá.

Elc se despierta sobresaltado (estaba soñando con el pasado) en una nave voladora en compañía de *Kugard*, su compañero, y el piloto de la nave. *Kugard* y *Elc* son cazadores (o caza-recompensas). El piloto les informa de que una nave voladora ha sido secuestrada y *Elc* y *Kugard* son los encargados de rescatar a los rehenes. Se introducen dentro de la nave secuestrada, y una vez en el interior de ésta, deciden separarse para ver qué encuentran por allí. Antes de dividirse, *Elc* y *Kugard* descubren a los rehenes sólos. *Elc* manda a éstos que vayan a coger los barcos salvavidas (también voladores ^_^) y se da cuenta de que hay sólo un secuestrador y que está en la cabina del piloto. *Kugard*, mientras, llega a la cabina y se encuentra allí al secuestrador (que resulta ser el hombre rubio con aspecto extraño del principio del capítulo). *Kugard* intenta amenazarle pero de repente, delante de sus ojos, el secuestrador se transforma y absorbe la energía a *Kugard* *(¿qué será este tipo? :)).*

Mientras, *Elc* encuentra a una niña (la misma del principio) encerrada en una habitación de la nave, la niña se llama *Lieza*. *Elc* intenta ayudarla pero de repente un lobo blanco aparece y le ataca en el brazo. *Lieza* detiene al lobo diciendo a éste que se calme que nadie va a hacerla daño. *Elc* manda a *Lieza* que





vaya a coger un barco salvavidas. Después de esto, *Elc* se va a la cabina y allí encuentra a su amigo *Kugard* muerto. Ante la rabia de ver a su amigo muerto, se jura que le vengará. Entonces *Elc* busca al secuestrador en la cubierta de la nave y allí lo encuentra. Delante de él, se volverá a transformar diciendo que es una *Quimera (¿cómo la de la mitología griega? ^_^). Elc* intenta sonsacarle información diciendo que si es de la *Casa Blanca (?¿?¿?)*, pero la *Quimera* le dice que es sólo un experimento de la organización (¿qué organización? se pregunta *Elc*). De repente, la *Quimera* deja de prestar atención a *Elc* y fija su mirada a *Lieza* que está junto a su lobo, se dirige hacia ella diciendo que absorberá su energía y ésta le ayudará a llevar a cabo su entera transformación. Pero *Elc* se lo impide lanzándole una bola de fuego (su especialidad es el dominio del fuego), y así destruye por fin a la *Quimera*. *Lieza* aprovecha la oportunidad y escapa en el bote junto con su lobo. *Elc* se da cuenta que también tiene que escapar porque a lo lejos se aproxima una nave enemiga. Aterrizan en la misma nave donde está *Elc* (¿quiénes serán estos tipos? se pregunta *Elc*). Uno de ellos busca a *Lieza*, pero vé que se ha escapado. Entonces se da cuenta de que *Elc* aún sigue vivo y le lanza una granada para acabar con él. *Elc* sale despedido de la nave, pero antes de caer al mar, es rescatado por el piloto de su nave. Acaba el episodio con la explosión de la nave secuestrada, pero dejándonos muchas incógnitas por resolver... ¿quién es realmente *Lieza* y qué quieren de ella? ¿quiénes serán esos tipos y qué buscan? ¿qué es la *Casa Blanca*? y muchas más preguntas que nos harán seguir con los capítulos.

Ahora el argumento del segundo capítulo: éste se titula "*los caprichos del destino*". El episodio empieza en un bar donde *Elc* pide su sueldo por el trabajo que ha hecho. El piloto de la nave le da su dinero y le dice que mire la televisión, donde aparece el presidente de *Suran,* con la excusa de inaugurar la estatua de la diosa *(¿qué diosa?)*. De repente, irrumpe en el bar *Shu*, un ninja profesional que enseñó a *Elc* las artes del cazador cuando lo encontró medio muerto en el desierto hace cinco años (supongo que fue cuando *Elc* huyó de su poblado en llamas). *Shu* pide su cobro y le dan una buena cantidad. *Elc* se enorgullece de su "maestro" *Shu* por lo buen cazador que es. Después de esto, *Elc* pregunta si hay por ahí algún trabajo y le dicen que mire los carteles de "*busca y captura*". Allí ve un poster de un tal *Arc* en busca y captura. *Elc* dice algo entre dientes como si odiara a este *Arc* con todo el alma (supongo que *Arc* sería aquel que *Elc* cree que quemó su poblado). Luego *Elc* se fija en otro poster donde aparece el lobo blanco que vio con aquella niña en la nave secuestrada. También está en busca y captura. De repente, se produce un gran revuelo en el pueblo. Ha aparecido el lobo y todos los cazadores deciden ir en su búsqueda incluidos *Elc* y *Shu*. Ellos encuentran al lobo y a *Lieza* y les ayudan a escapar. Mientrastanto, se corta la escena y cambia al presidente de *Suran* que pregunta a su ayudante si ha encontrado a la niña *(¿en qué lío estará metida Lieza? ^_^)*. La escena vuelve a nuestros amigos, *Elc*, *Shu*, *Lieza* y el lobo blanco, que se encuentran en un lugar seguro, pero no tanto como ellos creen porque de repente aparecen varias *quimeras* (seres creados a partir de otro ser). *Elc* lanza su poder del fuego, *Shu* utiliza sus habilidades de ninja y el lobo lanza su poder del hielo. Al final, con ayuda de *Shu*, todos ellos desaparecen en una cortina de humo, y llegan a un lugar seguro. Así acaba el segundo capítulo, con más misterios que resolver...

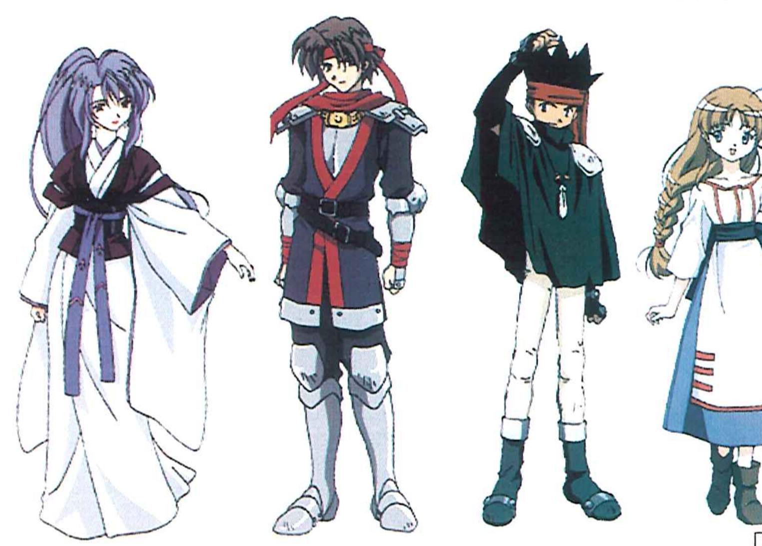
En los siguientes capítulos irán apareciendo más personajes como *Arc*, uno de los principales junto a *Elc*, *Kukuru*, la sacerdotisa enamorada de *Arc*, etc, etc. Y a partir del tercer y cuarto episodio veremos cuál es la trama principal de la serie... una batalla cruel entre las fuerzas del bien y del mal. Realmente, la serie sigue fielmente la línea argumental del videojuego, y conserva muy bien el carácter de los personajes.

El tema musical está hecho por *Michiru Oshima*, y el tema principal de la serie está compuesto por *Masahiro Ando*. Una canción llena de emoción cantada en inglés ^_^.

El *anime* se puede seguir sin haber llegado a jugar jamás al videojuego, porque no creo que mucha gente haya jugado al maravilloso ***Arc the lad*** *(yo sí he jugado y os puedo decir que es realmente encantador)*.

La serie no ha sido lanzada al mercado ni tampoco emitida nunca por ninguno de los canales autónomos ni privados de España, pero sí ha sido emitida por **Via Digital**, y es de agradecer que aún alguien se acuerde de esta joya del *anime*.

Rinoa
aeris_21@hotmail.com



BEAT PLANET MUSIC











En el futuro el mundo estará dominado por la música. El tan sólo hecho de conducir por las carreteras está acompañado por un extraño sistema de control de tráfico que, además, te permite componer melodías discotequeras. Vamos, que si vas a sacarte el carnet de conducir y eres un buen *discjockey* igual te sale un curro en una disco de prestigio. Aquí llega nuestra misión, pues para perfeccionar y aprender nuevos ritmos musicales decides viajar a través del mundo conociendo a los principales *DJ´s* del planeta tierra.

El sistema de juego es muy sencillo. En una perspectiva similar a cualquier juego de conducción podremos conducir nuestra nave (un punto brillante que va cambiando de forma) por varios carriles que simulan las pistas musicales. Nuestra misión consiste en tocar la música predefinida arrollando unos puntos luminosos que aparecen en la carretera pulsando el botón en el momento justo. Cuanto más justo pulsemos el botón mejor puntuaran y más posibilidades tendremos de pasar la fase. El *DJ* de la región te dará un porcentaje de éxito antes de comenzar la fase que tienes que cuanto menos igualar, o si puedes superarlo. También existen unos pequeños puntos sólidos que son un simple acompañamiento en los que no es necesario pulsar el botón pero que son igualmente importantes. Naturalmente tendremos que completar todas las fases del juego de cada estancia, y así poder ir a la siguiente ciudad.

El juego que se lanzaría este pasado febrero en *Japón* se trata de uno de los peores juegos musicales que cayeron en mis manos hasta la fecha. Un montón de desconocidas compañía japonesas dieron rienda a sus cerebros para intentar hacer la competencia a **Konami** (con su ***Beatmania, Dance Dance Revolution, Guitar Freaks, Drummania***...) y **Enix** (que lanzarían las dos entregas del ***Bust A Move/Groove*** y ***Serei Song***) que estaban llenando el mercado con notable éxito de jueguecitos musicales y decidieron lanzar este titulo tan vergonzoso.

Comenzando por el diseño de personajes, realmente horrible, unos robotijos feos y sin gracia. Encima son todos el mismo al que le cambian el casco y poco más. La calidad de las animaciones en las películas en **FMV** es desastrosa. Naturalmente eso es lo de menos, he visto juegos con presentaciones horribles que son divertidos como es el caso de ***Bomberman World***, por ejemplo. Llegando al momento de jugar nos encontramos con el motor de juego mas monótono y aburrido visto hasta la fecha. El juego es vergonzosamente sencillo, te lo puedes acabar sin ninguna dificultad con tan sólo dedicarle tiempo, cosa del todo dudosa ya que después de 10 minutos estás tan cansados de ver lo mismo que lo abandonas sin remedio.

Por otro lado, la calidad musical es penosa. Son los ritmos más machacantes, pesados y estúpidos que he escuchado en mucho tiempo y sólo similares a la música idiotizante del ***The Ghost in the Shell*** para **Playstation**.

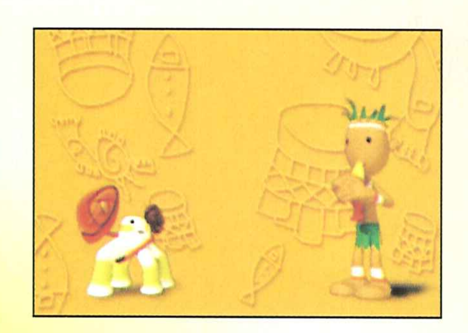
Quizá lo único que se salve es el compositor musical. Es posible que alguien le saque algún tipo de provecho, y eso claro está, si puedes soportar los abominables "ritmos" (por llamarlos de alguna manera, más bien son ruidos) que te obligan a escuchar. Eso sí, te garantizo que aunque no tengas ni idea de música vas a hacer algo que podrás bailar un día que lleves varias copas de más.

En definitiva, un juego que no aconsejo a nadie y que llega a ser incluso peor que el horrible ***Music 2000*** (parecía difícil de superar) en todos los aspectos. Tan sólo espero que no llegue jamás a nuestro país, pobre incauto el que se lo compre.

Mangafan
mangafan@teleline.es



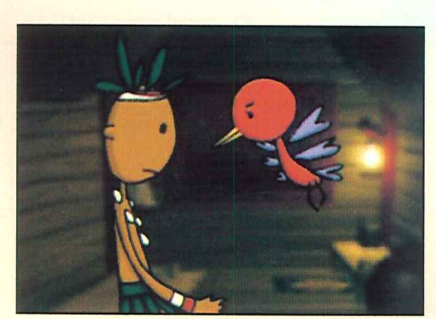
SEREI SONG



Enix, creadores del fantástico y maravilloso ***Bust A Move*** (aquí ***Bust A Groove*** para no liarnos con el ***Puzzle Bubble***) pusieron a la venta en Japón (bendita su suerte) hace unos poco meses, concretamente el 24 de febrero, un juego titulado ***Utauta-Uh:Seirei Songs*** como ya anunciamos en su tiempo en las noticias de ésta, tu revista amiga (parecemos ***Telecinco*** ^_^) Y como por fin llegó a nuestras manos, estamos dispuestos a contártelo con pelos y señales.

Seirei Song nos muestra a unos personajillos tan extraños como graciosos. Las ilustraciones que acompañan al juego parecen realizadas por niños de 6 años, pero tienen un nosequé quenolosé que lo encuentras divertido ^_^. Bajo esta extraña perspectiva nos encontramos a nuestro protagonista, que tiene un problema, y es que su abuelo está enfermo :(. Pronto conoceremos a un ¿pájaro? ¿mosquito? ¿un pajaromosquitopicasiano? Que nos hace ver el poder que llevamos dentro, ¡el poder de despertar los duendes de la música!. El extraño bicho nos perseguirá a todos lados desde aquel momento (¿nadie tiene un insecticida? ^_^). Si por casualidad vemos un duende de esos podemos llamar su atención dando palmadas. Justo en ese momento la fase cambiará y se llenará de pequeños personajes, y el duende nos enseñará un ritmo. Ese ritmo lo tenemos que reproducir con la mayor exactitud posible para rebasar la puntuación limite que se nos impone. Esto se consigue dando palmadas pulsando el botón triángulo.

A veces sucede que al hablar con alguna persona podemos visualizar ínfimamente un duende musical. Si llamamos la atención sobre él y conseguimos superar su prueba, éste se hace totalmente visible, y la persona a la que pertenece el duende despierta su interés por la música y llega a sentirse mejor. Con esto lo primero que conseguimos es hacer que el abuelo mejore.





Tras esto, tenemos que convertirnos en el autentico *Hutahuta-Hu*, y para ello tenemos que hacernos con el traje (unas plumas con un taparrabos ¬_¬U) y una vez hecho esto vamos al club para conocer por fin al amor de nuestra vida.

Durante nuestra aventura aprenderemos a tocar infinidad de instrumentos, y cada vez será algo más difícil superar las pruebas impuestas.

El motor del juego se desarrolla en lo que ya viene a ser el típico en la mayoría de los *horror games*. Es decir, decorados pre-rendendizados con personajes poligonales. Los decorados son coloristas y bonitos. Se agradece que no nos muestren perspectivas extrañas en las que no se puede apreciar nada y que nos pierden. Los personajes vistos bajo esa extraña forma *piccasiana* resultan raros pero graciosos, están muy bien definidos y gozan de unos degradados que nos hacen apreciar lo aplastados que están ;).

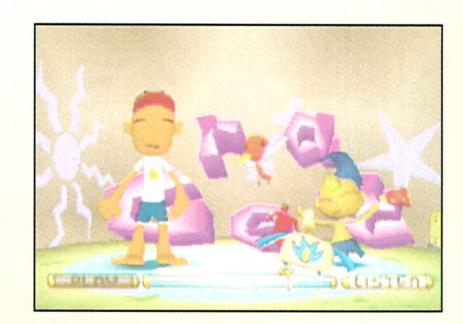


Los movimientos no son muy realistas, pero ¡jo! El juego es totalmente irreal. Eso sí, la forma de correr y moverse del personaje es para partirse. La música con ritmos caribeños es simpática y acompaña, pero nada más, no creo que le den un ***Grammy*** ^_^. Eso es raro en un juego que es "musical", pero aquí lo importante son los ritmos más que la calidad global de la música. De todos modos, contaremos con algún que otro tema cantado (en japonés) muy bonitos y agradables...



El juego cuenta con gran cantidad de videos, algunos renderizados y otros dibujados con la animación más cutre jamás creada, pero... JAJAJAJA, yo es que me parto cuando los veo.

Este es un juego hecho para *frikis* y amantes de las "japonesadas" que puede encontrar un rincón para él en la estantería de algún aficionado al que le gusten los juegos simpáticos y desenfadados, sin más pretensiones que entretener.



Mangafan
mangafan@teleline.es

KAIKAN PHRASE











Este extraño juego musical parecido al ***Paca Paca Pasion*** nos transporta a la vida de un grupo musical de *J-pop* llamado *Aucifer* que quiere llegar a ser famoso.

Para conseguir esto tendremos que llevar por buen camino a nuestro grupo eligiendo correctamente entre distintos, como por ejemplo cantar en un programa de televisión o bien realizar un concierto en directo, o bien realizar giras fuera de Japón para hacer al grupo más famoso o no salir de Japón consiguiendo una mayor aceptación por parte de los seguidores Nipones.

Ya comentando el juego, se puede decir que es un título super simplón, sin ningún tipo de aliciente nuevo ya que todo se reduce a tener que pulsar siempre un mismo botón justo cuando una rayita pase por encima de unas marcas que van cambiando de lugar, parecido a lo visto en los *Bemani* (juegos musicales de **Konami**) pero de una manera mucho más simple.

El juego posee tan solo 7 canciones, eso sí, todas ellas de una muy buena calidad dando unas ganas locas de pillar el CD de música del juego.

También es muy destacable la impresionante *intro* que no es más que un videoclip (en *anime*) de una de las canciones del juego, poseyendo una excelente animación que en algunas escenas te pondrán el bello de punta.

Después, entre canción y canción podremos observar otros videos de *anime*, pero realizados por otro equipo de animación diferente a los de la presentación, y por qué no decirlo, mucho peores tanto en dibujo como en animación, sobretodo en esto último.

Una de las bazas de este juego es poder jugar el modo historia a dobles, dándole algo más de vida al asunto.

Un aspecto que ya pudimos ver en el anteriormente comentado ***Paca Paca Pasion*** y que también posee ***Kaikan Phrase*** es la necesidad de elegir a uno de los 5 personajes del juego para cada canción, teniendo cada uno un instrumento diferente, de modo que cada música sonará diferente dependiendo del personaje que elijamos, es decir, guitarra, segunda guitarra, bajo, batería o cantante.

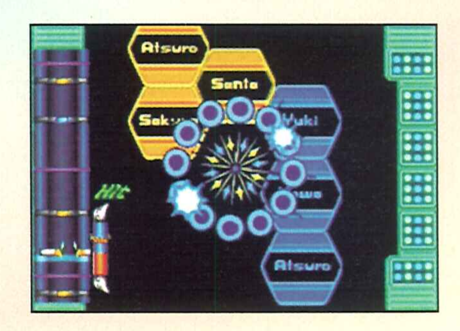
También posee un modo "*extra*" que no es más que tocar las músicas que hayamos conseguido durante el modo historia, pero esta vez en versión algo más difícil, es decir, que tendremos que usar cuatro botones diferentes para tocar las notas, dándole algo más de dificultad a la cosa (aunque de todas maneras el juego es facilísimo). De esta manera conseguiremos activar un menú para poder ver los videos del juego cuando queramos y oír tanto las canciones como las voces de los personajes del grupo.

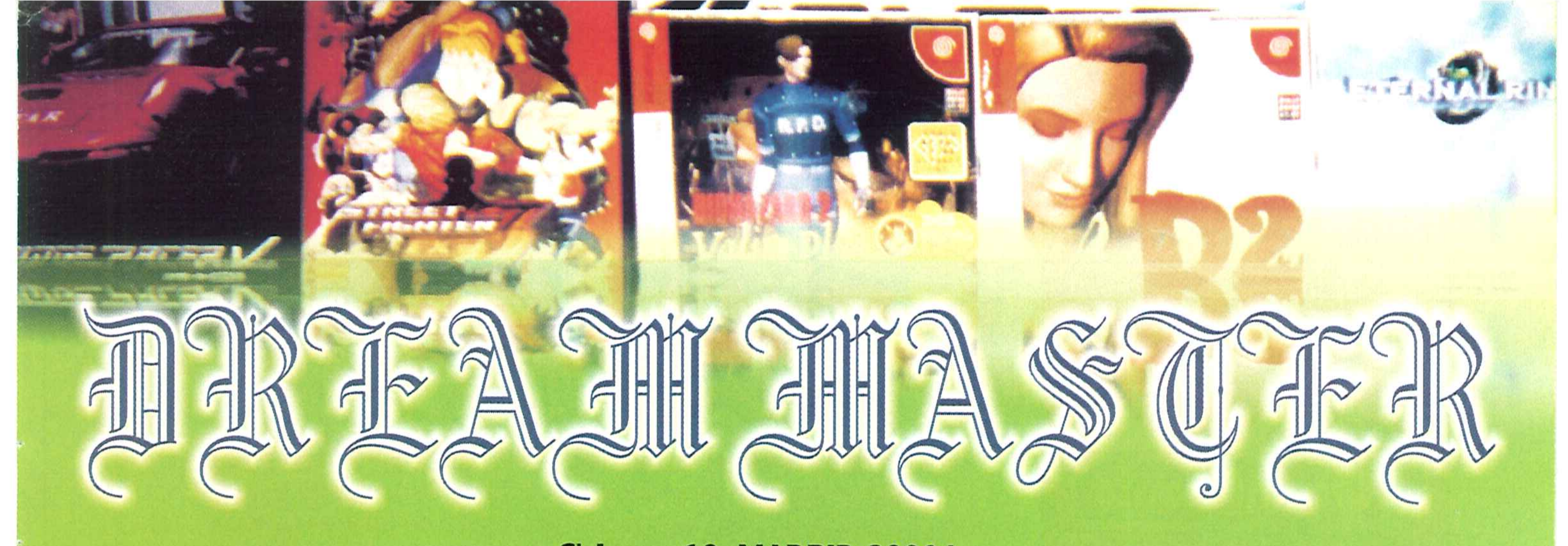
Kaikan Phrase es un excelente título para aquél que esté buscando algún juego musical diferente del resto y sobretodo con unas magníficas canciones, todas ellas cantadas, que perfectamente podrían pertenecer a cualquiera de los mejores grupos de *J-pop* del momento. Eso sí, os puede parecer demasiado fácil y simple, pero os aseguro que por la magnífica *intro* de *anime* y las canciones, ya merece la pena.

CODEC OFF..........

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com







DREAM MASTER

C\ Luna, 19. MADRID 28004
Horario: Mañanas de 11:00 a 14:00. Tardes: 17:00 a 21:00 h.
Teléfonos: 91 522 82 05 - 600 555 113

NOVEDADES DREAMCAST: Samba de Amigo - Dance D. Revolution Club Ed. DC - Street Fighter III 3rd Impact - Power Stone 2 - Ecco the Dolphin - Super Runabout - Sakura Taisen - Super Euro Soccer2000- Rent-A-HeroNº1

NOVEDADES PLAYSTATION 2: GT2000 - Tekken Tag Tournament - Dead or Alive 2 - Fifa Soccer World Cahmpionship - Summoner - Perfect Dark - Live World Soccer 2000 - Evergrace - IQ Remix - 0 Love Story - Primal Image

NOVEDADES NEO·GEO: Garou Mark of the Wolves - Metal Slug 3

NOVEDADES SEGA SATURN: Final Fight Revenge - Dungeons and Dragons - Street Fighter Zero 3

Playstation 2

Ya a la venta.
Consigue antes que nadie la máquina del milenio.
(Incluye cable RGB para verlo en TV Pal)

Un saludo a Francisco Javier, de Cádiz



ESPECIALISTAS EN NUEVOS SISTEMAS 128 bits



DRUMMANIA

Para los que somos apasionados de los títulos BEMANI se nos abrió el cielo el día que se anunció la salida de Drummania para PS2. Siendo éste el primer juego que compramos de los que salieron junto a la consola, he aquí el resumen de nuestra impresión sobre el mismo

No, no se trata de un juego que aproveche las capacidades técnicas o gráficas de la **PS2**, pero es hasta el momento el único que ha despertado un vicio diario casi descontrolado (es inevitable despertarse y abrir los ojos sin pensar en despejar los sentidos a base de batería). Y es que una vez más queda demostrado que la presentación no es la más importante para que un juego sea bueno.

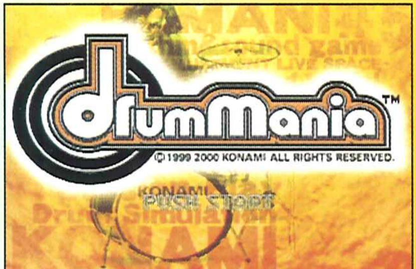
Drummania no es sólo una adaptación del *arcade* **BEMANI** que por supuesto no ha llegado a nuestro país (una máquina tan cara no se costea con las mentalidades de los Españoles, que se ríen de que un tipo se ponga a tocar la batería en unos salones -ceporros ellos-), sino que supera a la base con grandes diferencias, principalmente en modos de juego.

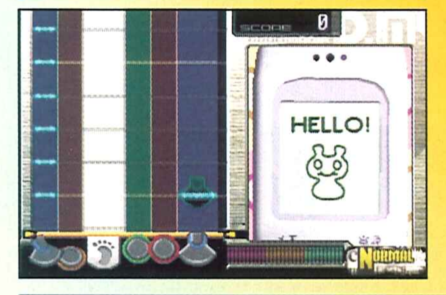
Para empezar, tenemos el modo de entrenamiento, que no es nada del otro mundo (*training* y eso). El modo *Normal* es el *arcade*, al que han añadido pistas de ***Guitar Freaks*** (como el fantástico ***Jet World***) e incluso han comprado licencias de un par de canciones famosas del pop japonés (como es el caso de ***Koi no Dial 6700***). Y es que **Konami** sabe cómo tratar a sus seguidores. Si no, que nos lo digan a quienes tenemos las dos guitarras del ***Guitar Freaks*** y podemos ahora disfrutar con el modo *Sesión*, en el que mediante el uso de un *milti-tab* podemos jugar 3 personas usando 2 guitarras + batería. ¡¡Insuperable!! Bueno sí, se puede superar, a ver si se inventan ya un modo de juego para instrumentos de viento, que nos falta el saxofonista, jajaja.

¡Ah! Se me olvidaba hablar del modo *Real*. Es en realidad el modo *Hard* mediante el cual desbloquearemos un montón de canciones imposibles de tocar en un principio. Es lógicamente el modo más difícil, ya que tocas absolutamente todo en la batería y hay canciones demasiado *heavys* para quienes no tienen un rápido manejo de los palillos.

Hablando de palillos, que no he dicho nada sobre el mando. El juego se vende junto a un conjunto de piezas con las que formaremos nuestra pequeña batería, la cual viene integrada por dos piezas que separan los tambores y platillos del pulsador del bombo para el pie. Sólo le encuentro el fallo de que no es muy grande y se oye demasiado el *toc toc* de los palillos. Bueno, también es cierto que el pulsador del pie no es precisamente muy fino, pero creo que no se puede pedir más para una versión casera.

Mr.Karate











GUITAR FREAKS 2ND MIX APPEND DISK



Siguiendo la línea de juegos *Bemani* nos llegó hace unos meses ***Guitar Freaks 2nd Mix Apprend Disk***, el disco de ampliación de canciones para ***Guitar Freaks*** original. Esto quiere decir que también necesitas el primer **CD** original para disfrutar de las nuevas melodías.



Supongo que todos conoceréis de sobra el juego, pero por si hay algún despistadillo o un nuevo asiduo a esta revista, os diré que es uno de los tantos juegos musicales de **Konami** en el que de una forma fácil y cómoda podemos tocar la guitarra sin tomar clases de solfeo ni seguir un duro entrenamiento durante años. Esto se consigue gracias a tres franjas identificables por a un color, en las que suben una especie de "fichas" que nos simplifican todo el rollo de las notas musicales, y que al llegar a la zona marcada en la pantalla debemos pulsar el color de tecla indicado más un pulsador. Esto aunque se puede realizar perfectamente con el **Dual Shock** de nuestra **Playstation** (recomendado poner la opción en la que se le da la vuelta al mando y se flipa ^_^U), los de **Konami** que son unos soles, nos ponen a nuestra disposición un mando que intenta imitar de forma bastante correcta una guitarra eléctrica (advertencia: la forma de la guitarra para casa no tiene nada que ver con la recreativa) que incluso lleva un sensor que advierte la posición en que está la guitarra para que en el momento que nos indica la pantalla la alcemos en alto, de manera que la gente se pone a gritar y nosotros nos sentimos dioses del puntilleo. Gracias a esto, **Konami** se infla a vender nuevos aparatos, nosotros los disfrutamos, y todos contentos ^_^.

En esta segunda entrega se nos ofrece un juego similar al otro. Música guitarrera que va desde *pop* a *heavy* pasando por *bossa*, *rock*, *jazz* y *blues*. Nos encontramos ante una renovadísima lista de canciones, 34 en total, de las cuales sólo una de ellas se repite con respecto a su anterior entrega. La repetida era una de las más divertidas de su primera parte, "*Jet World*". Las 33 restantes son pequeñas joyas que debemos intentar tocar lo mejor posible. Gracias a esta cantidad de canciones, el nivel de dificultad está más equilibrado, pues existen más niveles intermedios que elegir subiendo poco a poco la dificultad.

Las nuevas ilustraciones que acompañan el juego están mejor conseguidas que en ***Guitar Freaks***, antes un poco simples y ahora más en la línea de ***Beatmania*** que a veces pueden llegar a parecer pequeñas obras de arte abstracto en movimiento y en ocasiones recuerdan a las animaciones de las películas de *Monty Pytons*.

Una vez más se nos incluyen los clásicos menús de *Arcade*, *Free*, Entrenamiento, *Records*, Opciones, *Memory Card* y cambio de disco. Cabe destacar de todas ellas la opción *Free*, donde podemos configurar las canciones con cosas como no perder nunca, zonas escondidas... y entrenamiento, con el que podemos entrenar repitiendo la canción que se nos resiste, incluso fragmentos de ella.

Otra cosa que me gustaría destacar es la presentación, que es corta pero explosiva ^_^U.

Este es por muchos considerado uno de los 3 mejores juegos *Bemani*, es adictivo y recrea muy bien la sensación de tocar una guitarra de verdad incluso con el **Dual Shock** de la **PSX**. Por cierto, que si disponéis de la guitarra (hay algunas imitaciones muy buenas, pero sin duda la más cómoda es la original) tendréis que saber que se puede conectar al ***Drummania*** de **PS2** y jugar a 3 jugadores a la vez ^o^.

Sólo queda una cosa que decir: ¡¡¡***GUITAR FREAKS*** *RULEZZZZ!!!*

Mangafan
mangafan@teleline.es









EN EL TINTERO

JUEGOS NUEVOS QUE HAN SALIDO Y AÚN NO HAN CAÍDO EN NUESTRAS MANOS

ART CAMION SUGOROKUDEN



RUBBISH BLAZON



BASS LANDING 2



BACKGAMMON 2000



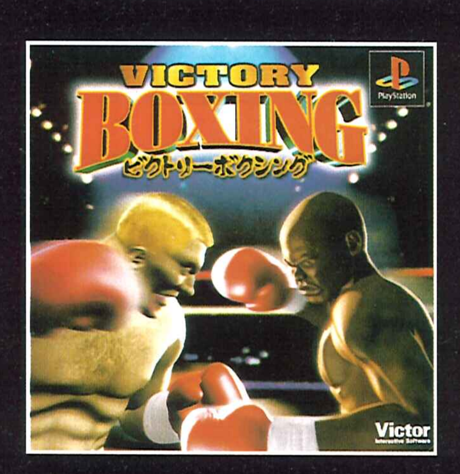
EARTH DEFENDERS CORPS



THE RAIL LOADERS



VICTORY BOXING



THE NEXT TETRIS



FURANBERUJYU NO SEIREI



EN EL TINTERO

GET THE LICENSE!



VIRTUA PACHI-SLOT 2







WIZARDRY -DIMGUIL-

WORLD STADIUM 4

GUSSUNOYOYO







HEISA BYOUIN

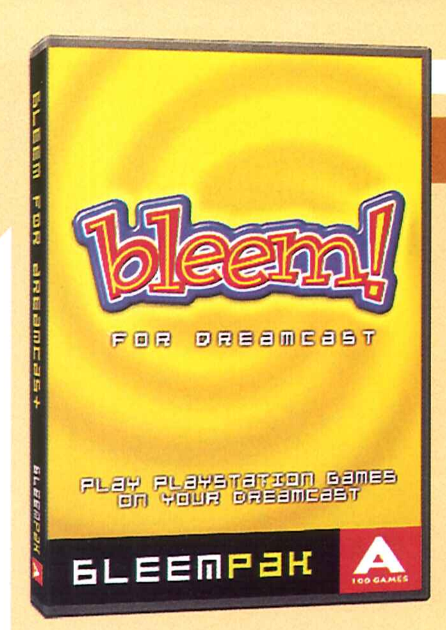
U-SA

THE BLUE MARLIN









BLEEMCAST - JUGANDO A SER PSX

Tras la decepción conseguida en algunos sectores de los fans de la emulación por parte de los señores del equipo desarrollador de *Bleem!* se hizo circular el rumor sobre que se estaba trabajando en un posible emulador de **Dreamcast**. Tiempo a esta parte no se supo nada hasta la celebración del **E3**.

Lo cierto es que días antes, en una entrevista realizada a uno de los principales programadores y responsables de la compañía **Bleem!** dejaría caer una pista sobre tal suceso, como la dirección

http://www.bleemcast.com

que parecía confirmar el rumor...

Pero nada más lejos de la realidad, finalmente tal emulador de **Dreamcast** no existe, lo que existe es ¡un emulador de **Playstation**!. La gente se preguntará: *"¿otro?"*. Si, otro, pero no uno cualquiera, este emulador tiene la peculiaridad de estar creado enteramente y en exclusiva para nuestra **Dreamcast**. Así es, los responsables de ***Bleem!*** anunciaban así el producto: *"Este verano el catálogo de* ***Dreamcast*** *se verá ampliado en 400 nuevos títulos"*.

Tras la presentación se pudieron conocer todos los datos de este prodigio de la técnica. ***Bleemcast*** se venderá en un principio en un *pack* de 4 CD´s o G-CD´s (este dato no está muy claro) que cada uno emulará 100 juegos de **Playstation**. Cada uno de estos compactos contará con una selección de los más exitosos juegos divididos en géneros. Deportes, *RPGs*, plataformas, lucha... (este dato tampoco está muy claro, es por poner un ejemplo) y se dice que todos ellos funcionarán perfectos en un 100%. El precio del *pack* será de 19.99 dolares americanos (que al precio de la divisa en estos momentos serían unas 3.400 ptas. aproximadamente), precio muy interesante si es tal y como prometen. El funcionamiento es bien simple, primero se inserta el disco que emula el juego que deseáis poner y cuando aparezca el mensaje podréis poner vuestro CD original de **PSX** en vuestra **DC**. Un dato curioso es que se comenta que los juegos con protección *anti-modchip* funcionarán correctamente sin necesidad de ningún truco extraño.

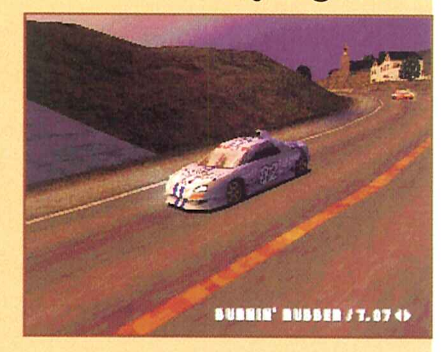
Naturalmente el producto no se contenta con emular y ya esta, sino que al igual que hace ***Bleem!*** para **PC**, mejora gráficamente los juegos 3D gracias a la utilización del *antialiasing* y una mayor resolución de pantalla. Las pantallas que se dejaron caer así lo demuestran. Son unas cuantas imágenes extraídas directamente del mismísimo ***Ridge Racer Type 4***, que no nos dejan creer que sea un juego creado en principio para la *32bits* de **Sony**. Estas imágenes un poco ampliadas para notar mejor los detalles en cuanto a resolución y anti-pixelado dejan ver como el punteado extraño de sombras y texturas se convierten en colores sólidos sin ningún tipo de cuadriculación, y como las luces cobran mayor dinamismo y hacen un mejor y agradable efecto de transparencia (fíjaos en las luces de los faros de los coches por ejemplo).

No contentos con todo este revuelo montado en el mundo de la emulación, la compañía **Bleem!** va a poner a nuestra disposición para todo aquél que lo quiera un par de accesorios. Uno es una reproducción exacta del *pad* de **Playstation Dual Shock**, pero con conector para **Dreamcast**. El otro y quizás más espectacular es un adaptador con el que podemos conectar cualquier *pad* de **PSX** a **DC**, similar a los **Total Control** que ya hay por el mercado, pero con la peculiaridad de que es posible conectar a estos mismos las mismas tarjetas de memoria de **Playstation**. En teoría también es posible traspasar los datos de las **MVS** (las **Visual Memory**, tarjeta de memoria de **DC**) a las **Memory Card** de **PSX**.

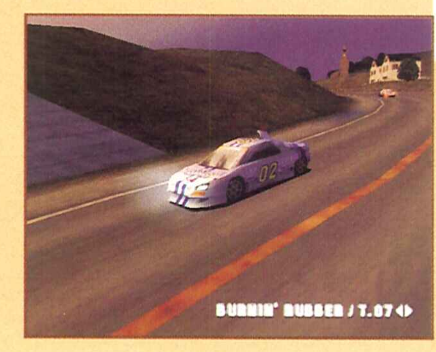
El posible problema de todo el lío es que según parece, sólo funcionarán los juegos de algunos países. Es posible que todo esté enfocado sólo al sistema americano, y quizás también al europeo, pues **Bleem!** ya tiene previsto que si responden bien las ventas lanzarán más *packs* con soporte para algunos juegos más y posiblemente los del japonés.

Todo esto será posible dentro de poco, muy poco, el 15 de junio de este año en nuestras propias **Dreamcast**, y esperamos no llevarnos la misma decepción que ya vimos en nuestro **PC**... Veremos en que queda todo esto. Pero como siempre, nosotros estamos aquí para informar y para hacernos con la copia de ***Bleemcast*** antes que nadie, para que no gastéis un solo duro en un producto que no sabéis ni como funciona.

Mangafan
mangafan@teleline.es



Arriba: Ridge Racer T4 bajo Playstation. Abajo: El mismo juego corriendo bajo el nuevo emulador Bleemcast. Una buena comparación...





Guión y Dibujo por KITTEN'S EYES

¿POR QUÉ SEFIROT SE VOLVIÓ LOCO...? LA RESPUESTA

AHHH...
FLASH
TEHEEE
QUE RELAJANTE ESTAR AQUI, SIN TENER QUE PENSAR EN EL PASADO ...

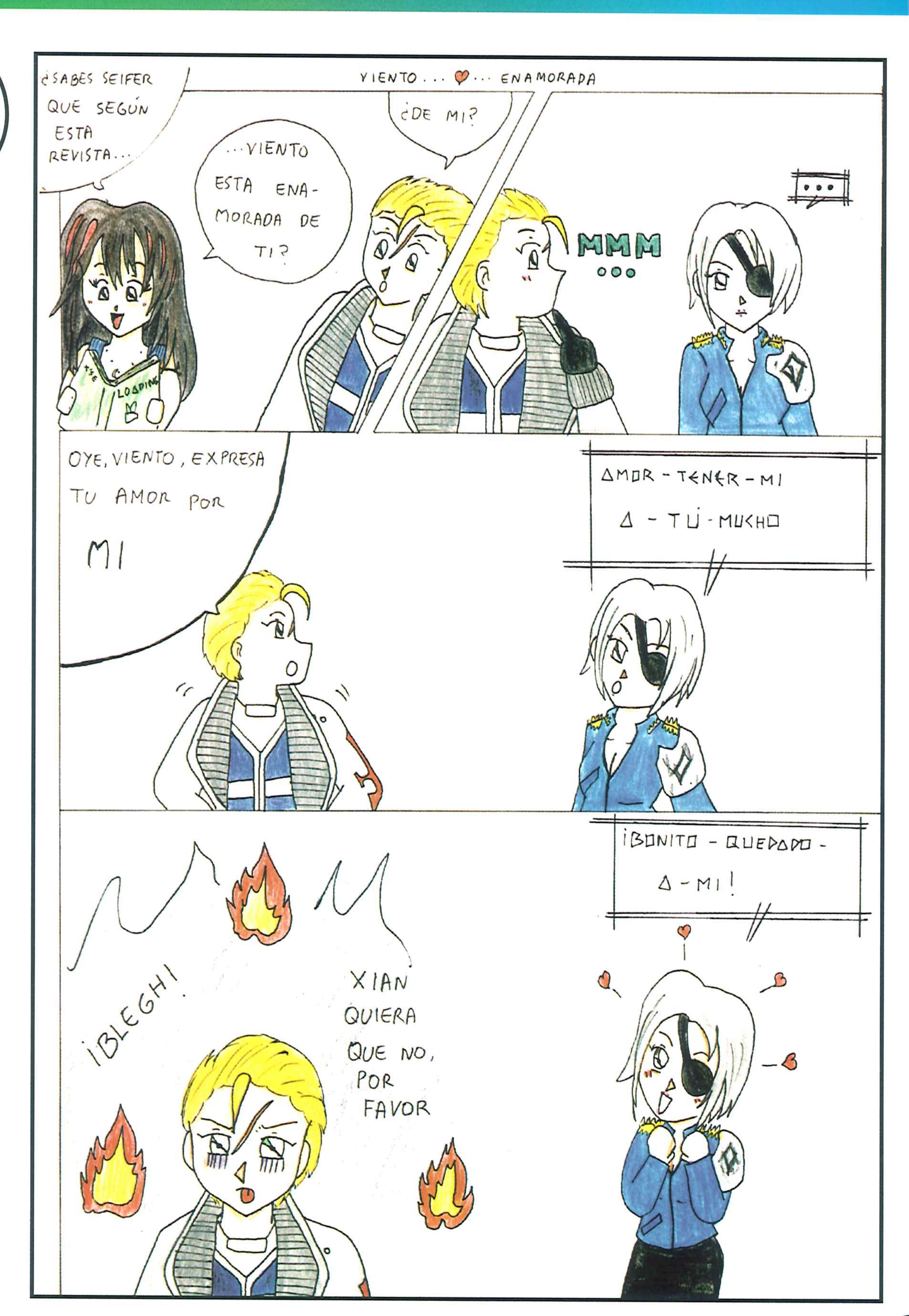
TODO EMPEZÓ CUANDO FUI CON SEFIROT A BLABLA. E HIZO BLA, BLA, BLA...
¡OHH!
¡GUAU!
¿QUÉ MÁS, QUÉ MÁS?
Y SEFIROT ES...
¡ACHUUU!
FLASH
FLASH
PORQUE SEFIROT TENIA...
Y SEFIROT HIZO...
ENTONCES, ESTA CLARO QUE SEFIROT ES UNA CREACIÓN DE BLA, BLA... Y QUE VIENE DE BLA, BLA...
A MI YA NO ME PUEDES SORPRENDER, CHAVAL
AH...
¡HALAA!
INCREIBLE
¡ACHIS!
¡ACHIS!
Y COGIÓ SEFIROT ...
Y VIA SEFIROT QUE...
¡AQUI ESTAS! SÉ QUE TU PRÓXIMO PLAN ES CONSEGUIR LA MATERIA NEGRA...
¡¡Y APODERARTE DEL MUNDO Y QUE BLA, BLA...!!
¡ESO, ESO!
¿MI PRÓXIMO QUÉ?
COSTA DEL SOL
SEFIROT ... LUEGO SEFIR...
¡OH! QUE MALO ES CONTIGO
Y ME UTILIZA COMO UNA MARIONETA PORQUE BLA, BLA, BLA...
YO TE CUIDARÉ...
BLA BLA Y SEFIROT BLA Y BLA BLA

SI SEFIROT NO ME CONTROLARA NO INTEN...
¡MALDITO SEAS, CLOUD!
¡¿NO PODRIAS DEJAR DE SEGUIRME Y DE COTILLEAR SOBRE MI?!
¡PLAF
¡JO! ¡AHORA TODA LA TARDE PARA LIMPIARLA
SI ES QUE...
¿Y PARA ESO LE CUENTO TODO EL ROLLO PARA LIGARMELA Y TÚ TE LA CARGAS?
SE HA DORMIDO DEL ABURRIMIENTO
ZZZ
¡OSTHIA! SE ME HA ENSARTADO EN LA ESPADA
...
¡SNIF!
¡¡AHORA, HASTA QUE NO VENGUE LA MUERTE DE AERIS, NO TE DEJARÉ!!
¡¡NO PUEDE SEEER!!

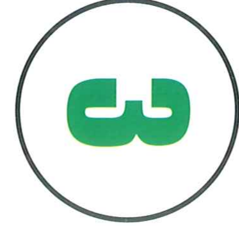
MANGAS DE AFICIONADOS

2

Guión y Dibujo por KITTEN'S EYES



MANGAS DE AFICIONADOS



Guión y Dibujo por KITTEN'S EYES

EL FINAL FANTASY VII GIRARÁ EN TORNO AL AMOR... ¿POR QUÉ SE ENAMORA RINOA DE SQUALL?

OYE, SQUALL ...

DIME, NIÑA MIMADA

EY, SE SUPONE QUE ME QUIERES

Y ARTEMISA ES UNA MALA FASCINANTE

A IRONIA

¡PUES YO TE QUIERO!

¿Y POR QUÉ?

...

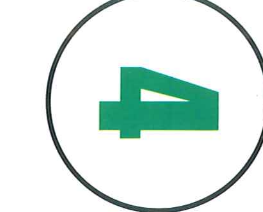
¡PUAGH! ES VERDAD, ¿POR QUÉ HABRE DE QUERERTE?

ME LARGO

CUIDADO, NO TE VAYAS A CAER

¡OH! ME HAS SALVADO DE PODER MORIR DE UNA CAIDA ¡TE QUIERO!

ESTO...



Guión y Dibujo por DANIEL GALVEZ

¡MUERE MALDITO ZOMBIE!

BANG

1

¡JO "MUHÉ" YO SÓLO "QUERO" "UNA" "LIMOMNA" "DE" "NÁ"!

¡JA JA...!

¡PUTA!

CLONC!

¡PAION!

¡PAIÓN!

¡PAIÓN!*

USA MEJOR ESTO

2

* TRADUCCIÓN DE ONOMATOPELLAS POR F. FERNANDEZ

ENCANTADO SOY HARRY, HARRY MASON

3

NO HAY FONDOS, ESTE ES UN MANGA DE BAJO PRESUPUESTO

¡¿FALE?!

¡¡YMAPAIÓN!

¡PAION!

¡PAION!

...

¡TE JURO QUE NO ME LO GATTARÉ EN DROGA NI TRAGAPERRAS!

4

Daniel G.



Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Pues seguimos aquí con vosotros a pesar del calor veraniego dispuestos a atender vuestras peticiones en la medida que nos sea posible. Al final muchos de vosotros visteis vuestro sueño hecho realidad con el especial de ***KOF*** que a mi entender fue soberbio; realmente mereció la pena la larga espera. Lo prometido es deuda y lo pudisteis comprobar con el extra Nº2. Somos muchos los adeptos a los juegos de lucha y esperamos que todos aquellos a los que les gusten los buenos juegos de pelea en la pantalla encuentren en ***Loading*** la revista que buscan. Es un placer ver mes a mes los dibujos que nos mandáis, muchos de ellos llenos de originalidad y simpatía. Así que desde aquí os animo a aquellos a quienes os guste dibujar. Da igual que creáis que no esté bien realizado, lo importante es la intención de representar una simpática escena, y si es con personajes de videojuegos, mejor que mejor.

Bueno, vamos a ir empezando a ojear algunas de las cartas enviadas para este mes:

Josep Manel Coll (Baleares) se interesa mucho por el ***Fatal Fury Wild Ambition*** y por toda la saga. Le encantaron los videos que en su día pusimos en el CD Nº2 y lo que más le gustó fue que siguiera la historia de la serie de animación. Pregunta si en España va a salir este juego en el cual está super interesado.
Pues me temo que correrá la misma suerte que los ***King of Fighters***, es decir, no se distribuirá en nuestro país, y es una lástima porque por costosa que fuese su distribución el éxito estaría asegurado ya que los juegos de peleas que contienen la célebre aparición de *Terry Bogard* son de los más jugados en los salones recreativos.

Demiss Vazquez (Chile) nos escribe desde Sudamérica para decirnos que la revista es excelente pero que tarda mucho en llegar a su país, pues estando en abril del 2000 sólo tenía los dos primeros números. Otra revista que llega con dificultad por allí es la ***Dokan*** que llega de manera salteada (un mes llega la 1 y salta a la 9 y de ésta a la 11) y le gustaría saber si existe alguna manera de suscribirse a la revista. Dice que en su país llegan los juegos muy pronto apenas salir de Japón, que los traen los comerciantes a precios muy elevados y que tenemos suerte de disfrutar de juegos traducidos al castellano cuando allí los tienen que jugar la mayoría en japonés.
Sus juegos favoritos son los ***Metal Gear***, los ***Tomb Raider*** y los ***Resident Evil.***
Pues chico, debes de remitir una carta a la editorial explicando tu problema y ya de paso solucionas lo de la ***Dokan*** que es también de la misma editorial. Espero que hagan lo posible para ayudarte; no obstante quedará señalado por nosotros tu problema.

Fernando J. Hoez Pérez (S/C Tenerife) nos narra su vida de adicto al mundillo de los videojuegos, dice ser de la vieja escuela y tener 29 años. Empezó con los juegos del **Spectrum** conservando aún más de 200 casetes y cita algunos de los títulos más representativos de la época. A lo largo de los años ha ido adquiriendo los distintos ordenadores y consolas aparecidas en el mercado. Aún continua jugando a los



Dibujo de Cristina Jiménez (Córdoba)



Dibujo de Estela González López (Madrid)

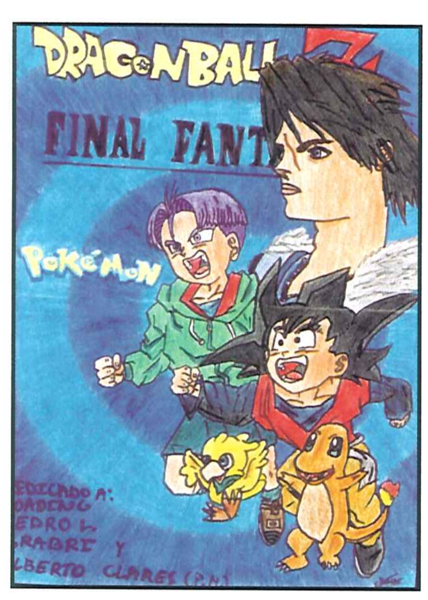


Dibujo de César Ramón Ramos Nevado (Madrid)

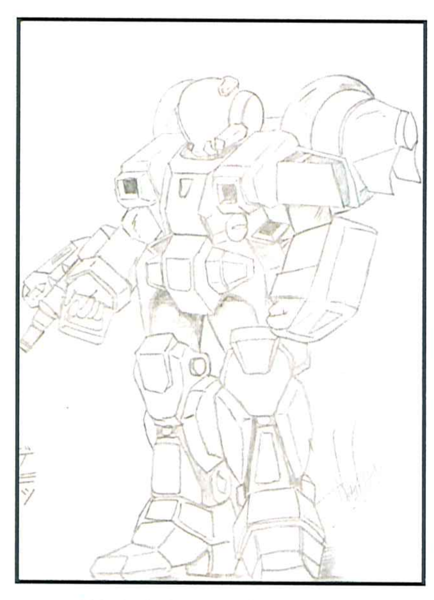
CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

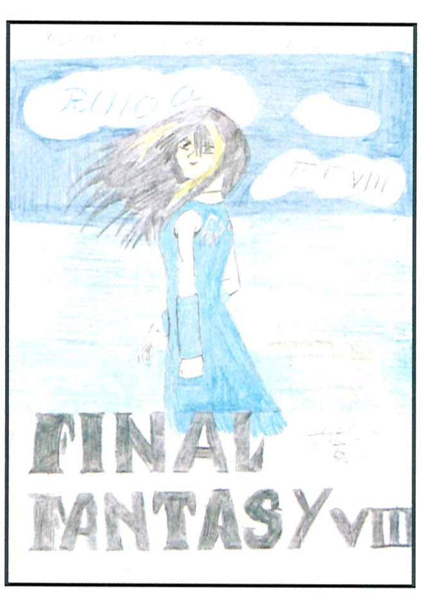
ordenadores y consolas de hoy en día compaginando los estilos de juegos que van mejor con cada máquina. Por lo general juega con sus consolas y navega y trabaja con su ordenador. Se compra casi todas las revistas del sector y es tan buen conocedor del mundillo que bién podría presumir de ello. La consola que más juego le ha dado ha sido la **Playstation**, y en la actualidad sigue con ella y con su **Dreamcast** hasta la espera de la **Playstation 2** ,y para más adelante la **Dolphin**, la **X-box** y todo lo que tenga que venir. Cuenta que el trabajo de ***Loading*** es atrevido y diferente al del resto al saber tanto de cosas lejanas (Japón) y que el CD que se incluye es genial. Hasta ahora no había sentido inquietud por escribir a otras revistas más populares y nos agradece los dos especiales sobre los *RPG* y que no le fallemos con el CD.
Quiere romper el tópico que se tiene sobre la gente que ama este mundillo y se queja de los detractores de los videojuegos que consideran este mundillo malvado y que creen que somos ratas de habitación gordos y llenos de acné. Por ejemplo él es Arquitecto Técnico, gana mucho dinero y le respetan en su trabajo, tiene una novia maravillosa a la que quiere y le dedica todo el tiempo del mundo. Su vida se consagra en hacer casas en las que viven los que crucifican este mundo sin tener ni idea, consigue que vivan cómodos y felices en su hogar y sigue jugando todo lo que puede en sus ratos libres. En los tiempos del **Spectrum** no sólo se limitaba a los videojuegos, también jugaba a las canicas, a los coches y hasta a los médicos con su vecina por lo tanto dice no ser un bicho raro. Compagina su vida haciendo un poquito de cada una de las cosas que más le gustan y es muy feliz. Y lanza una pregunta al aire ¿cuántos de ellos pueden decir lo mismo?.
Para terminar nos dice que le encanta la música que traen nuestros CDs y pregunta como puede hacer que esos archivos de música se puedan grabar para escucharlos en un lector convencional de CDs de música. Su última frase nos dice que nos se nos ocurra cambiar demasiado nuestra filosofía, es particular y exquisita.
Fernando, he resumido lo más que he podido tu extensa carta colmada de detalles tanto del pasado como de la actualidad, y he de confesar que me ha llegado al alma. Yo también soy de la vieja escuela, tal vez de los más jóvenes de por aquel entonces pues tengo unos cuantos años menos que tu (*para dar más pistas nací en la segunda mitad de los años 70* ^_^) y he jugado a todos esos juegos de casete que mencionas, he vivido la época dorada del *software* español y la evolución de las compañías con su cambios de nombres, personal, etc. A lo largo de estos años he adquirido gran parte de las plataformas de videojuegos domésticas y me he coleccionado buena parte de las revistas especializadas desde que estaba en el colegio conservando montañas de las mismas que me han sido muy útiles y me convirtieron en uno de los ganadores del concurso "*Buscando al mayor experto en videojuegos*" que organizó la ***Hobby Consolas*** por lo que a lo largo de mi vida he sido gran aficionado a darle al *pad* y al *joystick*. Quiero apoyar tu idea de romper el tópico del mediocre perfil del adicto a los videojuegos considerado como un ratón de habitación, gordo y en baja forma física. Es una pena que por una escasa minoría la sociedad se haga una mediocre imagen de los aficionados cuando no es verdad. La inmensa mayoría somos gente normal que tenemos como punto en común esta maravillosa afición que suele ir muy unida al mundo del manga por lo tanto muchos de nosotros somos *Otakus* y no por ello bichos raros, tan sólo una tribu más en la sociedad que viste de la forma



Dibujo de Eduardo Griniz (Córdoba)



Dibujo de Deniss Vázquez (Chile)



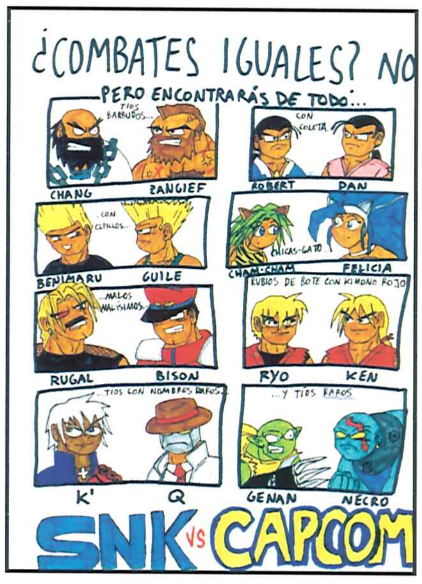
Dibujo de Cristina Jiménez (Córdoba)



Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo... CORREO

más habitual y que desempeña una vida normal con sus aficiones (entre ellas los videojuegos) y sus obligaciones (trabajo y estudios), y puedo asegurar que diariamente se puede conocer mucha gente así. Yo por ejemplo ahora que estamos en verano puedo practicar los deportes que más me gustan (ciclismo y natación) y continuo yendo al gimnasio como he ido haciendo todo el año. Trabajo en lo que se tercia mientras estoy acabando mis estudios universitarios, salgo de marcha y soy muy feliz con mi novia a la que también dedico la mayor parte de mi tiempo y con la cual comparto mis aficiones.
En este mundillo al igual que tú, estimado *Fernando*, hay muy buenos profesionales desde médicos hasta jóvenes sacerdotes que viven la vida plenamente disfrutando de sus aficiones deportivas y audiovisuales, lo se porque he conocido gente así. Y lo bueno que tienen esta clase de personas es que suelen ser muy pacíficas ya que la ira y los instintos ofensivos que por desgracia posee el ser humano, los liberan a través de sus inofensivas máquinas y no son como otros que se lían a golpes en la calle. Bien es cierto que puede salir algún pirado como el parricida de Murcia, pero locos aparecen en todas las tribus que contiene la sociedad y no por un pirado vamos a despotricar al resto de los videojugadores.
Termino resolviéndote tu duda de cómo escuchar las músicas de nuestros CDs en cualquier equipo de música. Hoy en día todo programa para grabar *Compact Disks* tiene una opción tanto para grabar los datos como el audio. Tan sólo tienes que elegir esta última, explorar el CD hasta localizar la carpeta donde se hallan los archivos de sonido en formato *mp3*, seleccionarlos con el ratón y meterlos en la estructura de audio y darle a grabar (ojo, si el programa para grabar es demasiado antiguo no colarán los *mp3* en la estructura de audio, sólo permitiendo archivos *wav* que son los que se usaban en el milenio pasado para los juegos y otras aplicaciones, y que no van comprimidos). En caso de que no encuentres un programa para grabar CDs medianamente moderno, tendrás que descomprimir el *mp3* a *Wav* para que te entre en las estructura de audio (lo puedes hacer con el mismo *Winamp* con el que escuchas los *mp3*: opciones>preferencias>*output*>*null soft disk writter plug-in*). Sea cual sea el programa, te vendrá un indicador que te marcará el limite de canciones a meter en un compacto como pista de audio (las pistas de audio ocupan mucho CD, y dependiendo del CD podrás meter de 74 a 80 minutos de audio). Una vez lo tengas todo listo, pincha grabar y el láser se encargará de quemar el CD.

Dibujo de Omega Clarens (Madrid)



Dibujo de Omega Clarens (Madrid)

Satochi Otakuchan (Sevilla) está muy ilusionado con la posibilidad de que publiquemos las tiras cómicas de ***Final Fantasy VII*** o al menos hagamos referencia a las mismas comentándolas un poquito. La verdad es que has conseguido arrancarme una buena sonrisa con tu historia, es bastante graciosa y ha sido muy original que te hayas basado en la probabilidad de que *Tifa* se quedase embarazada, que *Cloud* estuviese seguro de ser el padre y luego ella le pegue el palo con la posibilidad de que sea de *Zack* y el molesto *Cloud* le pida una prueba de ADN. En la tira has usado un aceptable estilo para caracterizar a los personajes y será mejor que sigas retocándolo con el rotri dado que estás pensando en usar el ordenador para estos menesteres, aunque con el ordenata se obtuviese mejor resultado, siempre a mano tendrá más mérito. Ya puestos a decir, no es que esté mal en blanco y negro pero opino que un poco de color nunca desmerece en un dibujo. No sé si tu tira acabará apareciendo en la sección de ***frikilandia*** ya que no depende de mí, yo le doy un puñado de dibujos escaneados a *Mr Karate* para su deleite personal y él ya decide a su antojo cual poner.
Nos dices que te gustaría ser colaborador de ***Loading*** de manera que cada mes se te pusiese una de tus tiras cómicas y así catapultarte a la fama entre los aficionados al manga de España. ¡¡Umm!! Es una buena idea, talento no te falta, pero son muchos los que pululan en nuestro país y en la redacción conocemos coleguillas que no harían mal papel. Personalmente yo tengo unas amigas que lo hacen muy bien y su tema de inspiración es casi siempre el ***FF VII***. De todos modos, no pierdas la ilusión, has tenido esperanzas en que mirase tus tiras cómicas y quiero que no la pierdas para otra vez. Desde aquí te doy mi empujon para que sigas enviando.

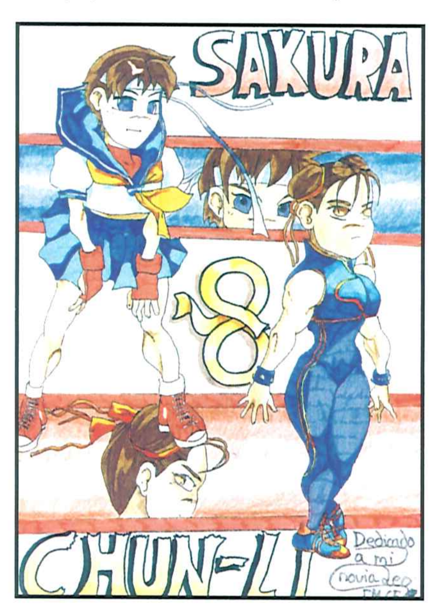
CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...

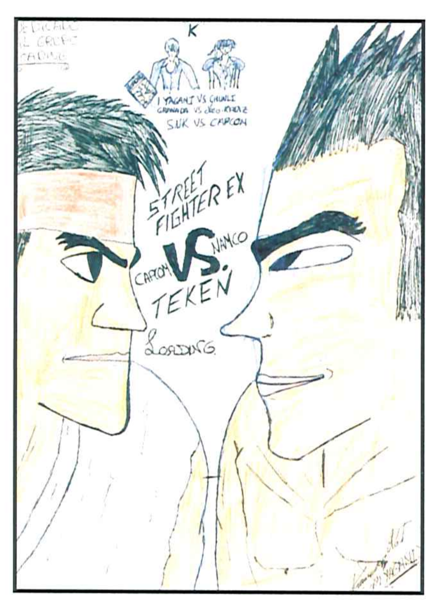
Javier Pérez Aguilera (Barcelona) afirma ser un auténtico fanático en los juegos de lucha en dos dimensiones y en especial de sus féminas. Está pensando en comprarse la **Dreamcast** tras ver impresionantes títulos como: ***Marvel vs Capcom 2***, ***Guilty Gear 2*** y ***KOF´ 99***, ***Street Fighter III 3rd Strike*** y el tan ansiado ***SNK vs Capcom***, pero le da miedo que la consola sucumba como la **Saturn** ante la criatura de **Sony** y más aún tras saber que en tres días se han vendido un millón de **Playstation 2**. Pregunta si saldrán las versiones de los juegos anteriormente citados para **Playstation 2** o son exclusivos para **Dreamcast**, y si estos juegos salen en las dos plataformas ¿cuál es más recomendable?.

Tienes muy buen gusto para los juegos de lucha, si señor. En lo de ayudarte a decidirte, depende de la inmediatez con la que te quieras comprar el producto. Si la consola te la quieres comprar ya mismo en este mismo mes, con la consola de **Sega** no te vas a aburrir pues tendrías la mejor consola que se haya puesto a la venta en España y ten en cuenta que lo que importa es el momento en el que vivimos, ya que esos juegos que tanto te gustan con lo rápido que pasa el tiempo no sólo se habrán pasado de moda sino que empezará a circular su siguiente entrega o en lo sucesivo otros juegos que mejoren ese estilo. Si piensas comprártela en un par de meses, ya puestos a esperar cómprate la **Playstation 2** dado que es una consola una año más moderna y eso se nota bastante en el mundo de la informática, pues por ejemplo, si hace unos pocos meses se pusieron a la venta los ordenadores a 500 Mhz, al cabo de un año ya habrá salido un procesador casi el doble de potente. En un principio los juegos tirarían igual de bien en los dos pero llegaría el momento en que saldrían otros más avanzados y la máquina más antigua se iría quedando atrás. Pues eso mismo pasa con la **Dreamcast** y la **Playstation 2**, apenas hay diferencias cuando se ve un mismo juego en pantalla como por ejemplo el ***Dead or Alive 2***, pero aunque el aspecto resultante sea el mismo, la versión más nueva de un mismo juego tiene alguna innovación por pequeña que sea ya que a s programadores les gusta incluir algo más para romper con la monotonía, como puedan ser los nuevos trajes exclusivos que tiene el ***Dead or Alive 2*** de **Playstation 2** que puestos en las luchadoras llegan a tener un aspecto más atractivo del que ya tenían en la versión **Dreamcast** del mismo título.

Dado que la maquina de **Sony** cuenta con una ventaja temporal que la hace superior, no tardará mucho en aparecer algún juego que demuestre qué consola es capaz de soportar más personajes en pantalla. Ten en cuenta que cuando **Sony** crea un *chip*, a diferencia de **Sega** que es más veterana y por lo tanto más confiada en el mundillo, no conoce hasta donde podrá llegar el potencial del mismo y la verdad es que el de **Playstation** ha dado



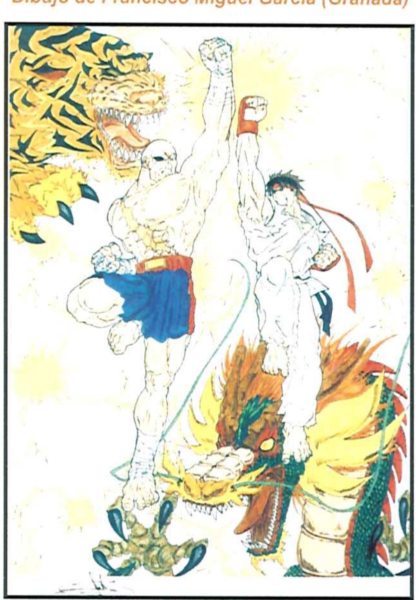
Dibujo de Francisco Miguel Castillo (Cádiz)



Dibujo de Francisco Miguel García (Granada)



Dibujo de Omega Clarens (Madrid)



Dibujo de Juan Antonio Pérez Expósito (Valencia)

LOADING. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2 · 08970 Sant Joan Despí · BARCELONA · e-mail: loading@aresinf.com



Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo... **CORREO**

Dibujo de Francisco Araque (BCN)

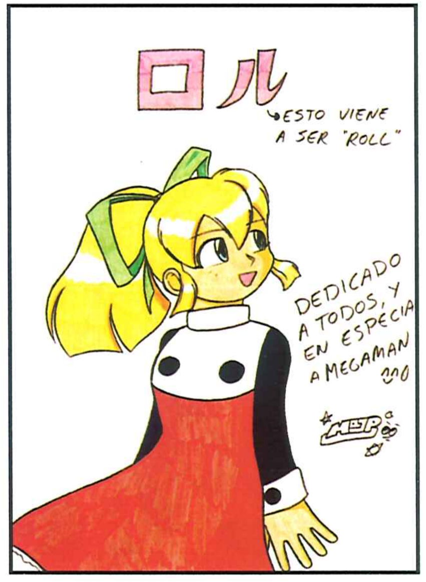


demasiado de sí, así que es muy probable que se repita la misma historia. Ya no sólo es el potencial de la consola sino el éxito que tengan los juegos de las mismas. **Sega** es muy orgullosa con eso de ser líder en máquinas *arcade* y no necesitarían de las demás compañías para sustentar su máquina con juegos de creación propia. En cambio **Sony** saca una consola para que programe en ella la compañía que quiera, así pues, pasa el tiempo y catálogo de juegos no le falta, a parte que **Sony** ha vendido muchas consolas por el simple hecho de ser fácil de piratear, y ya se puede ver en la calle como algunos ponen copias ilegales en la **Playstation 2** con el clásico cambio de CD que se utilizaba en **Saturn** y las primeras **Playstation**. Y es que al venir los primeros juegos de **PSX 2** en CDs convencionales que puede grabar cualquiera, no es de extrañar que haya de nuevo piratería. Ahí **Sega** si ha tenido una buena idea en usar GDs (CDs de un 1Gb) para dificultar el copieteo que tanto abunda en los aficionados. Con en la **Playstation 2** se pueden ver películas de DVD que tan de moda se han puesto en los videoclubs para alquilar, y los escasos juegos que vayan saliendo en DVD para **Playstation 2** (que serían los equivalentes a ocupar más de un CD y ya gracias al nuevo soporte tenemos todo el juego en un mismo compacto sin interrupciones para cambiar el disco) supongo que cualquiera que disponga en su hogar de una grabadora de DVD podrá poseer su propia copia de todo juego que caiga en sus manos. Ya para no alargarme más en esta carta diré que si no salen para **Playstation 2** esos juegos de lucha de **Capcom** y **SNK** que tanto te gustan es porque serán muy antiguos y ya saldrán los siguientes episodios de esa misma entrega. Pues si ambas compañías llevan años sacando sus juegos para **Playstation**, ¿por qué no lo iban a seguir haciendo? ¿Tal vez porque se haya firmado una exclusividad con la competencia? Eso sólo retrasaría la conversión ya que este tipo de exclusividades sólo duran los primeros meses y si pasado ese tiempo se puede obtener beneficio ¿por qué no conversionarlo? No cuesta mucho hacer algo que ya se ha hecho.

Francisco J. Díaz Córdoba (Sevilla) es uńa afortunado poseedor del ***Parasite Eve 2***. Le costó carillo pero es que es un gran fan de *Aya Brea* desde que jugó a la primera parte y plantea una pregunta que consiste en saber un código que hay que meter en el ordenador situado en el laboratorio del segundo CD de la aventura. Nos propone que hagamos guías de juegos como ***Xenogears*** o ***Parasite Eve 2*** que aunque no salga en nuestro país son bastante buenos y mucho mejores que otros juegos que salen simples y aburridos.
Siento no poder responder a tu pregunta, pues no he jugado al ***Parasite Eve 2*** y el resto de redactores que lo ha jugado no se lo ha querido culminar o avanzar



Dibujo de Laura Díaz Cubas (Valencia)



Dibujo de María Jesús (Portolés)



Dibujo de María Jesús (Portolés)

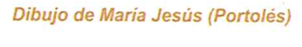
CORREO

Línea directa con 4 mataos que se supone que lo saben todo...



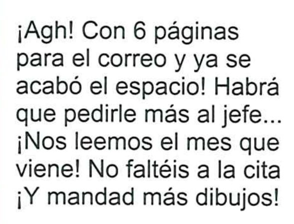
mucho esperando a la ansiada versión americana que ya por fin estará en un lenguaje más óptimo de entender para la mayoría. El caso es que me encantaría haber empezado a jugarlo pero *Mr Karate* lo tiene como un tesoro difícil de prestar. A lo mejor si le prometo tratarlo con sumo cuidado para no rayarlo y demás... el caso es que en breve espero que esté en mis manos la versión americana, pues la espera se me está haciendo larga y llevo con unos meses de impaciencia que como no salga para verano me da algo. Sería una estupenda recompensa tras acabar de exámenes. Lo de las guías hay muchas posibilidades, pues he visto a *Mr Karate* pidiendo voluntarios en la redacción para hacer las guías. De lo que sí estoy convencido es que ***Gozu*** haría un buen papel haciendo la de su loado ***Xenogears***.

Dibujo de Laura Díaz Cubas (Valencia)



Dibujo de María Jesús (Portolés)

Antonio Delicado Vizcaíno (Murcia) pregunta por qué los *tokimekis* (juegos de ligoteo) no llegan a España. Pide el extra de ***KOF*** y dice que el de ***Street Fighter*** era bueno pero hay que tener en cuenta que los chicos de **SNK** hacen muy buenos juegos. Y como pregunta final, ¿a qué se debe el gusto de *Amano* por las chicas con coletas?. Pues los juegos de ligoteo tan de moda en Japón no llegan a nuestro país al igual que tampoco llegan a Occidente (América) y ya se sabe, es bastante costoso traducir un juego a nuestro país que ni siquiera a pasado por la lengua inglesa. De todos modos pienso que habría polémica por parte de los padres debido al alto contenido erótico de los mismos. El extra de ***KOF*** que tanto esperabas ya lo debes de tener entre las manos, y en cuanto al gusto de *Amano* por las chicas con coletas habría que preguntárselo a él mismo. El caso es que ahora que caigo yo nunca se lo he preguntado. Eso sí, cada vez que encuentro fotos de alguna chica con coletas se las voy guardando en una carpetita para enviárselas. Supongo que en los mangas, como abundan las coletas, de ahí que haya sacado ese peculiar gusto que hasta hace que sus amigas se pongan coletas para poder hacerles unas fotos a las mismas, sin duda alguna toda una debilidad en su peculiar forma de ser.



¡Agh! Con 6 páginas para el correo y ya se acabó el espacio! Habrá que pedirle más al jefe... ¡Nos leemos el mes que viene! No faltéis a la cita ¡Y mandad más dibujos!



Endimion
Endimion@bbvnet.com

LA TIRA DEL MES

by Otakuchan

DE MARCHA









¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50



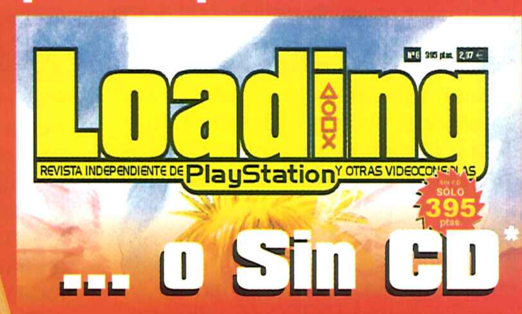
A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

20%

de descuento sobre el precio de portada

Ahora tú eliges...





*sólo por suscripción no se vende en quioscos

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING-CD durante un año a partir del Nº........... por el precio de 7.632 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA...

EDAD .... TELÉFONO.......................................

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número...

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Titular de la tarjeta.......................................

Firma:

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº........... por el precio de 3.792 ptas., Ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN...

CIUDAD .... C.P. ....

PROVINCIA...

EDAD .... TELÉFONO.......................................

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.792 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número...

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................

Titular de la tarjeta.......................................

Firma:

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant J



ArCon®
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Construya la Casa de sus Sueños
ArCon
SPECIAL 3
VISUAL ARCHITECTURE
Diseñe Profesionalmente desde una Casa Rural hasta un Edificio Vanguardista
Un Paseo Virtual por la Casa de sus Sueños
Con Más Luminosidad en sus Diseños
SOFTWARE 3D
Contiene CD-ROM
VISUAL ARCHITECTURE
LUMINAR
ARES multimedia

SI PENSASTE REALMENTE QUE X-PARODIES ERA LA VERSIÓN HENTAI DE LOADING... ¿ES ESTO UNA APARICIÓN?



ESTE VERANO, PON EL VENTILADOR AL MÁXIMO...